

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Intermedialität des Schreckens:
Parameter des Grauens bei H.P. Lovecraft“

Verfasser

Richard-Philipp Fahrbach

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, im Oktober 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

a.o. Univ.- Prof. Dr. Rainer M. Köppl

Für meine Familie und meine Freunde.

Einleitung.....	7
-----------------	---

A. Medien, Intermedialität und Evolution

<u>1. Definition und Begriffserweiterung.....</u>	9
1.1 Definition Medium.....	9
1.2 Definition Intermedialität.....	12
<u>2. Evolution der Medien.....</u>	14
3. Resümee: Medien und Lovecraft.....	19

B. H.P. Lovecraft: Leben und Werk

<u>1. „I AM PROVIDENCE“.....</u>	21
1.1 Die Familie Lovecraft.....	21
1.1.1 Winfield Scott Lovecraft.....	22
1.1.2 Sarah Susan Lovecraft.....	23
<u>1.2 Howard Phillips Lovecraft.....</u>	26
1.2.1 Kindheit und Jugend von 1890 bis 1904.....	26
1.2.2 Pubertät und die frühen Zwanziger 1904 bis 1914.....	28
1.2.3 Die Mutter und der Krieg 1914 bis 1919.....	31
1.2.4 Der Lord und die Frau 1919 bis 1924.....	33
1.2.5 Von „New York, New York“ zu „English Man in New York“ 1924 bis 1926.....	36
1.2.6 „RHODE-ISLAND AND PROVIDENCE-PLANTATIONS! GOD SAVE THE KING!“.....	40
<u>2. Ein Abriss zur Gedankenwelt Lovecrafts.....</u>	43
2.1 Abstract Truth and Scientific Logic.....	43
2.2 The Ancient and the Permanent.....	46
2.3 The Strange and the Fantastic.....	50
<u>3. Die literarische Auferstehung und das Weiterleben Lovecrafts.....</u>	51

3.1 Sein Nachlass.....	51
3.2 Seine Rezeption.....	53
 <u>4. Cthulhu - oder Lovecraftmythos?</u>	54
4.1 Übersetzung und Definition von Mythos.....	55
4.2 Der Derleth Mythos.....	57
4.3 Der Mythos vom Mythos.....	59
 <u>5. Analyseschlüssel der Textbeispiele</u>	62
5.1 Theorien zur Phantastischen Literatur und Lovecrafts Ansichten.....	63
5.2 Struktur von Erzählungen nach Nicole Mahne.....	65
 <u>6. Analyse von „The Call of Cthulhu“ und „The Dunwich Horror“</u>	69
a) „The Call of Cthulhu“.....	69
6.1 Einordnung im Werk Lovecrafts.....	69
6.2 Analyse der Erzählung.....	70
6.3 Gedanken und Interpretationen.....	76
b) „The Dunwich Horror“.....	78
6.4 Einordnung im Werk Lovecrafts.....	78
6.5 Analyse der Erzählung.....	79
6.6 Gedanken und Interpretationen.....	82
 <u>7. Parameter des Schreckens bei H.P. Lovecraft</u>	88
7.1 Aufbau der Erzählungen.....	88
7.2 Figuren.....	89
7.3 Orte.....	91
7.4 Stilelemente und Stilfiguren.....	92

C. Lovecraft Verfilmungen oder der Fluch des Unverfilmbaren?

<u>1. Historischer Abriss zu den filmischen Adaptionen und aktueller Forschungsstand...</u>	95
1.1 Historischer Abriss zu den filmischen Adaptionen.....	95
1.2. Theoretische Auseinandersetzung mit Lovecraftverfilmungen.....	98

2. Analyseschlüssel der Filmbeispiele.....	102
3. <u>Analyse von <i>The Dunwich Horror</i> (1970) und (2009), <i>The Call of Cthulhu</i> und <i>In the Mouth of Madness</i>.....</u>	102
3.1 Meine Thesen zur filmischen Umsetzung Lovecraft.....	102
a) <u>Filmische Zwillinge: <i>The Dunwich Horror</i> (1970) und <i>The Dunwich Horror</i> (2009).....</u>	103
3.2 Fokusverschiebungen bei <i>The Dunwich Horror</i> (1970).....	105
3.3 Der Film als sexueller Akt, esoterischer Sinnsuche und Rebellion der Sechziger.	106
3.4 Wilburs Bruder oder die Gewalt der Sexualität.....	116
3.5 <i>Dunwich Horror</i> (2009).....	119
3.6 Fokusverschiebungen bei <i>Dunwich Horror</i> (2009).....	120
3.7 Was von Lovecraft übrig blieb.....	121
3.8 Resümee.....	124
b) <u><i>The Call of Cthulhu</i>.....</u>	125
3.9 Altes neu und Neues alt.....	125
3.10 Back to the Future.....	128
3.11 Resümee.....	133
c) <u><i>John Carpenter's In the Mouth of Madness</i>.....</u>	134
3.12 Die Story.....	135
3.13 „Reality is not what it used to be“.....	136
3.14 Visionen.....	137
3.15 Die Hinterhofszenen.....	142
3.16 Die Strasse nach Hobb's End.....	145
3.17 Das Bild im Pickman Hotel.....	147
Zusammenfassung.....	152
Quellenverzeichnis.....	153

Anhang

Zusammenfassung.....	160
Lebenslauf.....	161
Danksagung.....	162

Einleitung

Was heißt „Ph‘nglui mglw‘nafh Cthulhu R‘lyeh wgah‘nagl fhtagn?“¹

Leser von „The Call of Cthulhu“ beantworten diese Frage ohne große Mühen, während Uneingeweihte wenig mit der zungenbrecherischen Buchstabenkombination anfangen können. Die passende Übersetzung von „Ph‘nglui mglw‘nafh Cthulhu R‘lyeh wgah‘nagl fhtagn“ lautet: „In his house at R‘lyeh dead Cthulhu waits dreaming.“

Zwar verleiht die Übersetzung dem Satz etwas Sinn, doch wer oder was sind R‘lyeh und Cthulhu? Wer war H.P. Lovecraft? Und was passierte mit seinen Ideen und Schöpfungen?

Lovecraft selbst glaubte nicht daran, dass jemand eine andere Person tatsächlich verstehen kann. In einem seiner über 75.000 Briefe bekannte er:

„The basic inclinations, yearnings, and ego-satisfactions of each separate individual depend wholly upon a myriad associations, hereditary predispositions, environmental accidents, and so on, which cannot possibly be duplicated in any other individual; hence it is merely foolish for anybody to expect himself to be „understood“ more than vaguely, approximately, and objectively by anybody else.“²

Sein Werk und sein Leben möchte ich trotzdem ausführlich beleuchten.

Seine Liebe zur Wissenschaft hielt ihn davon ab, sich als Jugendlicher das Leben zu nehmen: Lovecraft war einer der letzten Universalgelehrten, der in den Disziplinen der Chemie, der Astronomie, der Geschichte und der Geographie bewandert war. Diesem Wertschätzen der Allgemeinbildung schließe ich mich an. Ich erachtete gerade in einer Welt der stückhaften und manipulierbaren Informationen eine möglichst breitgefächerte Gesamtdarstellung eines Themas für wichtig. Deshalb erkläre ich auch Begriffe wie Medium und Mythos.

1 H.P. Lovecraft, *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, (ed.) S.T. Joshi (London: Penguin, 1999), S. 150. Auf dieser Seite findet man das Original und die Übersetzung.

2 S.T. Joshi and David E. Schultz, *H.P. Lovecraft: Lord of a Visible World: An Autobiography in Letters*, (Athens: Ohio University Press, 2000), S. 231.

Einer genauen Analyse unterziehe ich zwei Erzählungen Lovecrafts: „The Call of Cthulhu“ und „The Dunwich Horror“. Die Analyse dieser beiden Texte soll zeigen, was Lovecrafts Schaffen auszeichnet. Den Einfluss seiner Ideen auf Filmemacher zeige ich anhand exemplarischer Verfilmungen dieser Erzählungen. Diese Adaptionen zeigen, welche Art des Schreckens Lovecraft vermitteln wollte und wie dieser Schrecken im Medium Film umgesetzt wurde.

„The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents.“

schreibt Lovecraft zu Beginn seiner Erzählung „The Call of Cthulhu“.³ Ich möchte zumindest versuchen, die wichtigsten Inhalte des Lebens und des Werks Howard Phillips Lovecrafts miteinander zu verbinden.

³ Lovecraft, *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, S. 139.

A. Medien, Intermedialität und Evolution

1. Definition und Begriffserweiterung

1.1 Definition Medium

„Schaut man sich die gegenwärtige Medienwissenschaft an, so könnte sich der Eindruck einstellen, dass man sich besser nicht mit der Frage „Was sind Medien?“ sondern stattdessen mit der Frage „Was ist kein Medium?“ befassen sollte.“⁴

Diese ironische Fragestellung vertritt Lambert Wiesing meiner Meinung nach zu Recht. Die Fragen *Was ist ein Medium?* *Was sind Medien?* und *Was versteckt sich hinter dem Fachbegriff Intermedialität?* möchte ich auf den nächsten Seiten beantworten. Eine passende Übersetzung des lateinischen Wortes liefert Wolfgang Hagen:⁵

Medium ist „der Mittlere, der in der Mitte Befindliche“.⁶ Diese Übersetzung erklärt nur die Grundbedeutung, aber nicht die breitgefächerten Nuancen im gegenwärtigen Sprachgebrauch.

Dietrich Kerlen entnehme ich daher das Skelett für eine Definition:

„Medien“ sind hier eingegrenzt auf Fixierungs-, Übermittlungs- und Verbreitungsinstrumente für Bild, Schrift und Töne - unter Ausschluss von weitergehenden Medienbegriffen wie „Menschenmedien“ (Priester, Schauspieler oder Lehrpersonen), dreidimensionalen dinglichen oder räumlichen Medien (Skulpturen oder Museen) oder gar „Erfolgsmedien“ (Macht oder Geld).“⁷

4 Lambert Wiesing, „Was sind Medien?“ in: *Was ist ein Medium?*, Hg. Stefan Münker und Alexander Roesler (Frankfurt: Suhrkamp, 2008), S. 235.

5 Wolfgang Hagen, „Metaxy. Eine historiosemantische Fußnote zum Medienbegriff“ in: *Was ist ein Medium?* (Frankfurt: Suhrkamp, 2008), S. 13-29.

6 vgl. auch Dietrich Kerlen, *Einführung in die Medienkunde* (Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2003), S. 9: „Medium“ bezeichnet lateinisch „die Mitte“, also etwas, was „in medio“, das heißt mitten zwischen zwei sich aufeinander beziehenden Gegenstände existiert.“

7 Ebd., S. 9-10. Hrv. RPF.

Dieser Basisdefinition füge ich Begriffserweiterungen hinzu.

„Ein Medium ist ein Mittel zur Übertragung von Information.“

hält Stefan Münker, Herausgeber des Buchs *Was ist ein Medium?*, fest.⁸

Das Definitionsvolumen noch weiter reduzierend: Ein Medium ist ein Instrument, dass Informationen überträgt. Dies führt zu folgendem Gedankengang Marshall McLuhans:

„The „content“ of any medium is always another medium.“⁹

Siegfried J. Schmidt schlägt in dieselbe Kerbe:

„Die Formulierung, Lösung und Bewertung unserer Probleme *mit* Medien vollzieht sich *in* Medien.“¹⁰

Medien genügen sich selbst. Sie entwickeln einen Kreislauf. Es ist allerdings eine Eigenschaft der Medien, ihr Sein zu verheimlichen. In seinem Artikel „Was sind Medien?“ entblößt Lambert Wiesing das paradoxe Wesen der Medien.¹¹ Medien zeigen etwas, ohne sich selbst zu zeigen. Der Phänomenologie Husserls folgend stellt Wiesing fest, dass Medien Werkzeuge sind, die bei ihrer Benutzung transparent sind, aber sie leisten etwas, dass nur dieses Werkzeug leisten kann. Am Ende seines Beitrages fasst er pointiert zusammen:

„Medien sind genau die Werkzeuge, die es ermöglichen, dass zu verschiedenen Zeiten, an verschiedenen Orten, von verschiedenen

8 Stefan Münker, „Was ist ein Medium? Ein philosophischer Beitrag zu einer medientheoretischen Debatte“, in: *Was ist ein Medium?* (Frankfurt: Suhrkamp, 2008), S. 322.

9 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extentions of Man* (London/New York: Routledge, 2001), S. 8.

10 Siegfried J. Schmidt, „Der Medienkompaktbegriff“, in: *Was ist ein Medium?* (Frankfurt: Suhrkamp, 2008), S. 144.

11 Lambert Wiesing, „Was sind Medien?“, in: *Was ist ein Medium?* (Frankfurt: Suhrkamp, 2008), S. 235-248.

Menschen nicht nur *das Gleiche*, sondern auch *dasselbe* gesehen, gehört und gedacht werden kann - und genau hierin dürfte ein Grund liegen, warum Medien in ihrer anthropologischen Bedeutung kaum zu überschätzen sind.“¹²

Die bisherigen Denkansätze ergeben folgendes Bild: Das Medium, ein unsichtbares Werkzeug, dass Informationen auf seine ihm eigenste Art überträgt.

In seinem Artikel „Der Medienkompaktbegriff“ versucht Siegfried J. Schmidt aus dem einzelnen Element Medium ein System zu bauen, das einen Überblick über den aktuellen Umgang mit Medien beschreibt.¹³ Dieses Mediensystem nach Schmidt fusst auf vier Säulen:

1. **Kommunikationsinstrumente:** sind materielle Zeichen wie z.B. Schrift.
2. **Medientechniken:** sind Medienangebote, die in Form von Manuskripten, Büchern, Filmen, verbreitet, hergestellt oder rezipiert werden.
3. **Institutionelle Einrichtungen/Organisation:** sind Verlage oder Rundfunkanstalten,

die Medientechniken anwenden, verwalten, finanzieren oder politisch und juristisch vertreten.

4. **Medienangebot:** ist das Prozessresultat aller genannten Faktoren.

Das Modell von Schmidt zeigt deutlich, was für Strukturen hinter dem „unsichtbaren Informationswerkzeug“ steht. Medien, wie z.B. Film, sind keine Werkzeuge bei denen ein Einzelner vom Elfenbeinturm aus „informiert“. Am Kreislauf der

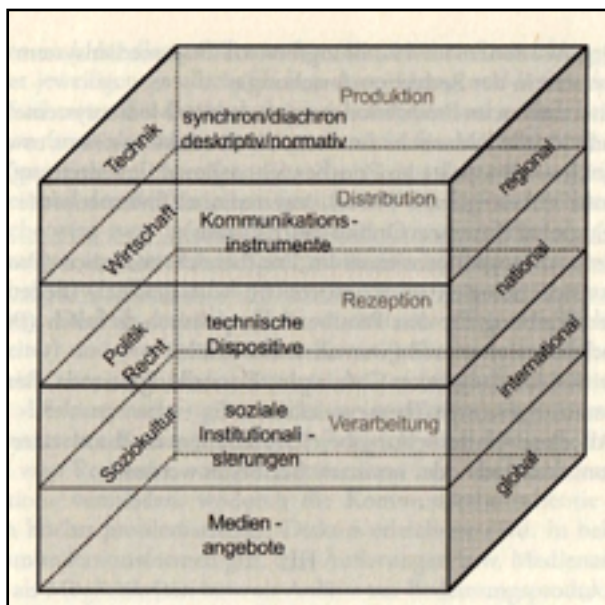


Abb. 1: Siegfried J. Schmidts Medienmodell aus dem Artikel „Der Medienkompaktbegriff“, in: *Was ist ein Medium?* S. 149.

¹² Ebd., S. 248.

¹³ Siegfried J. Schmidt, „Der Medienkompaktbegriff“, in: *Was ist ein Medium?* (Frankfurt: Suhrkamp, 2008), S. 144-157.

Medien hängen andere Systeme, die die Form des Werkzeuges und des Inhaltes für den Einzelnen beeinflussen.

Das rechtliche Vorgehen in Deutschland beim Horrorfilm zeigt, wie schnell Gesetzte in einer de facto Zensur und diese wiederum in Selbstzensur des Mediengestalters enden.¹⁴

1.2 Definition Intermedialität

Joachim Paech beleuchtet in seinem Artikel „Intermedialität“ (1997), warum der Ausdruck „in“ ist.¹⁵

Paech erklärt die Beliebtheit folgendermaßen: „Intermedialität ist dabei, zu einem Marktplatz für Anschluß suchende geisteswissenschaftliche Disziplinen zu werden, die in die Jahre gekommen sind und beginnen, sich in ihrer selbstgewählten und eifersüchtig verteidigten „splendid isolation“ unbehaglich zu fühlen.¹⁶ Durch das stärkere Vernetzen der Technik (Internet und Rechenleistung der PCs) und der Forderung nach Effizienz durch Wirtschaft, Politik und Gesellschaft fallen Fachtermini wie Intermedialität auf fruchtbaren Boden. Ein Begriff, bei dem die Mehrheit vage etwas zu wissen glaubt, der dennoch exotisch genug klingt, um ihn dann als innovative Gießkannen-Lösung für allerlei Probleme präsentieren zu können.

Dabei finden sich die Wurzeln der Intermedialität bei der Intertextualität; jeder Text ist nicht ohne Bezug zu den gesamten Texten eines kulturellen Umfelds denkbar. Da Texte aber nur mehr einen Teil des kulturellen und medialen Umfelds abdecken, kommt der Ausdruck **Intermedialität** zu tragen.

14 vgl. auch Roland Seim, „Eine Zensur findet nicht statt“- sondern viele!?: Anmerkung zur Medienkontrolle in Deutschland“, <http://www.telos-verlag.de/seiten/Journal%20der%20Jugendkulturen.pdf>, 19.8.2011.

15 Joachim Paech, „Intermedialität“, in: *Texte zur Theorie des Films*, Hg. Franz-Josef Albersmeier (Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2001), S. 447-479.

16 Ebd., S. 448.

Der Begriff selbst taucht 1812 auf und wird als unveränderte lateinische Übersetzung verwendet. **Intermedium**: begrifflich zwischen etwas sein.¹⁷ Drei Ebenen sind nach Paech hervorzuheben:

„Je nach der Dimension des Medienbegriffs kann damit zum Beispiel die (evolutionäre) Beziehung zwischen technischen Instrumenten und Apparaten zur Beobachtung, Darstellung und Kommunikation von Ausschnitten der Realität gemeint sein; ebenso kann das perzeptive Zusammenspiel von Medien der Wahrnehmung zur kognitiven Konstruktion von Realität als erkenntnistheoretische Intermedialität gelten; oder aber Medien werden als Qualität oder Grund von formalen Eigenschaften in Kunstwerken unterschieden.“¹⁸

Was der Autor ausschmückend feststellt, lässt sich auf drei wesentliche Merkmale der Intermedialität reduzieren:

- Intermedialität beschreibt den Vergleich der technischen Instrumente und Apparate, die als Medien fungieren.
- Intermedialität zeigt durch welche(n) Sinnesreiz(e) WIE ein Medium von uns wahrgenommen wird.
- Intermedialität ermöglicht Medien als Grund oder Qualität die formalen Eigenschaften eines Kunstwerks festzulegen.

Diese drei Ebenen führt Paech in folgenden Resümee zusammen:

„Formen von Intermedialität sind Brüche, Lücken, Intervalle oder Zwischenräume, ebenso wie Grenzen und Schwellen, in denen ihr mediales Differenzial figuriert.“¹⁹

Überall auf der Welt gibt es Bücher und Filme. Diese Medien sind aufgrund der Erkenntnisse der letzten Seiten unsichtbare Werkzeuge, die Informationen auf ihre spezifische Art und Weise zeigen OHNE selbst erkennbar zu sein. Diese Medien zirkulieren in einem sich ständig selbst zitierenden System. Sei es der Inhalt, so wie die

17 Ebd., S. 452.

18 Ebd., S. 455.

19 Ebd., S. 467.

extreme Position McLuhans oder in ihrer Form.²⁰ Das Mediensystem von Schmidt zeigt, wie aufgebläht, weitreichend und international Medien wirken. Dass Medien wirkmächtig sind und unseren Alltag beeinflussen streitet niemand ab. Gerade die geisteswissenschaftlichen Disziplinen versuchen den Umgang mit den Medien zu klären. Doch über die Frage

WARUM umgibt sich die Mehrheit der Menschen mit zahlreichen Formen von Medien?

bleibt zumeist ungestellt und unbeantwortet.

2. Evolution der Medien

Dietrich Kerlen führt in die Höhlen zurück, in denen unsere Vorfahren Wandmalereien hinterließen, die über ihr Leben informieren und in ihrer Gestaltung heute faszinieren.

„Die Realität war ins Bild gebannt und fixiert.“²¹

stellt Kerlen fest.

Das Bild ist der Startpunkt der Medienforschung. Den abstrakten Höhlenmalereien folgten Bilderschriften, die in weiteren Schritten abstrahiert wurden und sich dann in moderne Zeichenschriften verwandelten. Diese Schriftzeichen wurden auf Ton, Papyrus und Papier festgehalten. Das mühsame Fixieren von Daten mittels Schrift und Trägermedien erlebte 1440 eine Revolution. Guttenberg erfand den Letternsatz und veränderte durch diese Technik die Verbreitung der geschriebenen Information grundlegend. Diese Erfindung bildete den Grundstein zur „Mediengesellschaft“ von heute.²²

Die westlichen Industrienationen verdanken ihre Vormachtstellung dem gedruckten Wort; das geschriebene Wort ist Basis für Macht und Kontrolle militärischer Strukturen und Industrie; das gedruckte Wort bringt den Einzelnen auf gemeinsame Nenner und

20 vgl. McLuhan, *Understanding Media*, S. 8.

21 Kerlen, *Einführung in die Medienkunde*, S. 31.

22 vgl. Kerlen, *Einführung in die Medienkunde*, S. 145.

ermöglicht erst die Stärke der Masse.²³ Das Buch als Medium steht für Gleichheit, Wiederholbarkeit. Verbindliche Grammatik und einheitliche Rechtschreibung resultieren daraus.²⁴

Die Bildung des Bürgertums und die industrielle Revolution folgten. Der technische Fortschritt brachte und bringt die „neuen Medien“ mit sich: Radio, Fotografie, Film, Plattenspieler und Fernsehen. Ab den Achtzigern kam ein Gerät für die breite Masse auf den Markt, das der heilige Gral der Medien wurde, da es alle bisherigen Medien in sich vereinte: Der PC.²⁵ Zusammen mit einem Internetanschluss ist diese Maschine in den eigenen vier Wänden das Tor zur Welt.

Dieser kurze historische Abriss zeigt, wie sich Medien im Laufe der Geschichte geändert haben und damit auch uns. Doch warum die stetige Begeisterung für Medien? Warum erlag der Höhlenmensch der Faszination der Wandmalereien und warum liebt die Mehrheit der Menschen heute den Fernseher einzuschalten, um abzuschalten?

Matthias Uhl versucht in seinem Buch *Medien-Gehirn-Evolution. Menschen und Medienkultur verstehen. Eine transdisziplinäre Medienanthropologie* dieses Rätsel zu lösen.

Uhl unterteilt die Mensch-Medien-Interaktion in drei Großbereiche: Kultur, Natur und Individuelle(s) Erfahrung/Lernen.²⁶

23 vgl. McLuhan, *Understanding Media*, S. 90, 93/94, 188 und 192. Die westlichen Industrienationen verwenden trotz unterschiedlicher Wörter, eine gleiche bis ähnliche Schrift.

24 vgl. McLuhan, *Understanding Media*, S. 190.

25 vgl. Clemens Weller, „Die ersten Computer: The First Computers“, <http://www.weller.to/his/h05-erste-computer.htm>, 22.8.2011.

26 Matthias Uhl, *Medien-Gehirn-Evolution: Mensch und Medienkultur verstehen. Eine transdisziplinäre Medienanthropologie* (Bielefeld: transcript, 2009), S. 19.

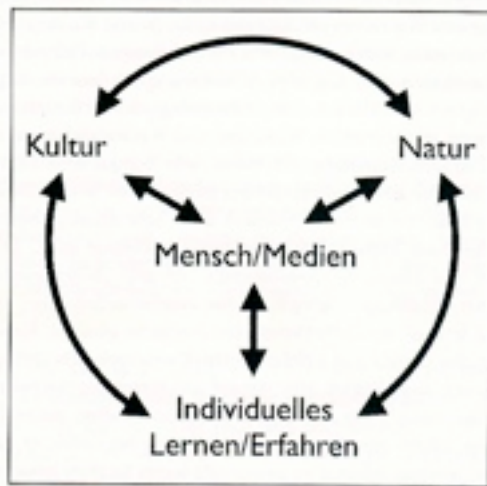


Abb. 2: Uhls Einflussfaktoren zur Medieninteraktion in *Medien-Gehirn-Evolution*, S. 20.

In diesen Zonen agieren Menschen täglich und jeder dieser Bereiche prägt den Menschen und die anderen Bereiche. John Lockes Vorstellung des menschlichen Gehirns als „tabula rasa“, als leere Platte, widerspricht Uhl.²⁷ Er stimmt Freuds Diktum vom Ich zu, das nicht Herr im eigenen Haus ist.²⁸

Medien sind für uns Menschen besonders, aber warum erliegen wir ihren Reizen? Zunächst stößt die Naturwissenschaft den Mensch vom Thron der Evolution. Uhl zitiert

Jared Diamond: „Ein Zoologe von einem fremden Stern würde nicht zögern, den Menschen als dritte Schimpansenart zu klassifizieren...“²⁹

Auch die menschlichen Nervenzellen erweisen sich nicht als außergewöhnlich; sie sind ident mit der einer Schnecke, nur komplexer vernetzt.³⁰

Das entscheidende Kriterium für die Evolution unseres Wahrnehmungsapparats war nicht die Angst vor dem Säbelzähntigern, sondern der soziale Umgang mit den Mitmenschen. Die sozialen Beziehungen jeglicher Art führten dazu, dass das Gehirn des Homo Sapiens um ein dreifaches größer war als des Homo Habilis.³¹ Die Sinnesorgane sind Ergebnisse von Anpassungsprozessen und damit sensorische Antworten auf

²⁷ vgl. ebd., S. 17.

²⁸ vgl. ebd., S. 134. „Der Mensch ist nicht nur was er denkt, sondern wird entscheidend durch unbewusste Faktoren bestimmt. Freuds Sicht auf die Psyche geht so gesehen konform mit einer Vielzahl experimenteller Daten.“ vgl. auch Joseph Campbell, *Der Heros in tausend Gestalten* (Frankfurt/Leipzig: Insel Verlag, 1999) oder C.G. Jung, *Archetypen* (München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2010).

²⁹ vgl. ebd., S. 96.

³⁰ vgl. ebd., S. 107.

³¹ vgl. ebd., S. 98.

bestimmte Problemstellungen.³² Der Mensch und seine Wahrnehmung entwickelten sich ineinander verwoben auf einer einfachen Basis: Wer mehr Informationen, von seiner unmittelbaren Umwelt sammelt(e), hat(te) entscheidende Vorteile. Ein Vergleich mit dem modernen Mensch von heute zeigt, wie viel von diesem Erbe in uns schlummert.

Wer hat mit wem ein Verhältnis? Wie sammle ich bei meinem Chef Bonuspunkte? Welchen Klatsch und Tratsch bieten Verwandte? Einzig die Größenordnung unterscheidet sich; lebten wir zu Beginn der Menschwerdung in Gruppen von circa 150 Mitgliedern, den Fokus auf Freunde und Feinde im eigenen Clan und aus anderen Sippen richtend; entwickelte sich der gesamte Globus zum Spielball für Klatsch und Tratsch. Über Hollywoodstars in Magazinen, Gewalt im Kino oder Liebeswerben in TV Shows reicht die Palette. Die Medien schaffen es, was unseren Vorfahren verwehrt blieb. Lebensrelevante Vorgänge zu präsentieren, ohne dass wir selbst eingreifen müssen.

Das Hirn bildet nicht ab, sondern es konstruiert; nicht richtige Sinneseindrücke sind entscheidend, sondern das richtige Verhalten.³³

Die Reizüberflutung gab es zu Anbeginn der Menschwerdung und diese hat uns zu dem gemacht, was wir heute sind. Evolutionär antwortete unser Körper auf besondere Entwicklungen mit dem Ausbilden einer auf das Sehen und Hören fixierten Wahrnehmung. So ist der Mensch eines der wenigen Säugetiere, das farblich sehen kann, um aufgrund von Änderungen der Hautfarbe sich entsprechend zu verhalten. Weiters hilft uns eine stark ausgeprägte Gesichtserkennung zur Unterscheidung von Freund und Feind.³⁴ Ein überinterpretierendes Informationsverarbeitungssystem und damit verbundene Fehlreaktionen waren bei der Morgendämmerung des Menschen nützlicher als langes Warten; langfristig war es für die humane Spezies sinnvoller zu glauben, der Stock sei eine Schlange als die Schlange ein Stock.³⁵

³² vgl. ebd., S. 117.

³³ vgl. ebd., S. 146 und 164-165.

³⁴ vgl. ebd., S. 173.

³⁵ vgl. ebd., S. 233.

Die Bereiche im Hirn (das limbische System, allen voran die Amygdala), die auf Gefühle und Emotionen, wie z.B. Angst reagieren, haben einen geringen Einfluss auf unser bewusstes Denken.³⁶

Wir wissen, dass es sich bei einem Film um keine unmittelbare Realität handelt, doch das limbische System verarbeitet den Reiz als real.

Dazu Uhl wörtlich:

„Im Gegensatz zu den bewussten kortikalen Aktivitäten, die unter der Prämisse erfolgen, dass es sich um keinen handlungsrelevanten Umweltreiz handelt, erfolgen die Verarbeitungen durch die subkortikalen Mechanismen so, als würde es sich um einen realen Reiz im direkten Umfeld des Rezipienten handeln.“³⁷

Unser Gehirn kann einen filmischen Reiz nur graduell und nicht prinzipiell von einem natürlichen Reiz unterscheiden.³⁸

Wir nehmen unsere „modernen Medien“ mit stammesgeschichtlichen Stimuluspräferenzen wahr. Film präsentiert Reize wie Sex und Gewalt in einem neuen Gewand, welche wir mit einer alten Wahrnehmung aufnehmen.

Film, in jeglicher Form, gelingt dies am besten, da diese Medienform unsere ausgeprägtesten Sinne anspricht: Sehen und Hören. Zum Superstimulus wird Film laut Uhl deshalb, weil:

„Die bewegten Bilder bieten somit gleich zwei Mal im wahrsten Sinne des Wortes Irreales: Handlungen und Ereignisse, die trotz ihrer hohen emotionalen Bedeutung nicht auf der Handlungsebene beantwortet werden müssen und eine Zeitraffung, die zu einer verzerrten Repräsentation von Interaktionen zugunsten strategisch wichtiger Ereignisse führt.“³⁹

Ob in einem Kinosaal in den U.S.A, in Österreich oder in Indien, das Gehirn jedes dieser Zuschauer arbeitet gleich. Der bewusste Teil unserer nervlichen Steuerzentrale wiegt uns im Kinosessel in Sicherheit, der Reiz wird aber unbewusst geistig und

³⁶ vgl. ebd., S. 127.

³⁷ Ebd., S. 254-255.

³⁸ vgl. ebd., S. 216. Hrv. RPF.

³⁹ Ebd., S. 258.

körperlich verarbeitet. Zwar mögen die Geschichten um Liebe und Tod in Indien, Österreich oder den U.S.A anders erzählt werden, der Stoff, der unsere Aufmerksamkeit gefangen nimmt, bleibt aber immer der gleiche. Oder wie es Marshall McLuhan prägnant formuliert:

„Whatever the camera turns to, the audience accepts.“⁴⁰

3. Resümee: Medien und Lovecraft

Der Begriff Medium und die Faszination der Menschen für Medien sind geklärt.

Ein Medium ist ein unsichtbares Werkzeug, dass seine eigene Form versteckt, aber Informationen auf seine arttypische Weise wiedergibt. Es zieht uns in seinen Bann, da es unbewusst unsere Sinne anspricht, die für die Verarbeitung von Informationen zuständig sind. Je stärker der Reiz, umso mehr Aufmerksamkeit widmen wir ihm. Film schafft es durch seine Aneinanderreihungen von Entscheidungen zwischen Leben und Tod, Gefühle zu wecken, denen sich unsere unbewusste Reizverarbeitung nicht entziehen kann.

Haben die gelesenen Zeilen auch etwas mit Lovecraft zu tun? An dieser Stelle möchte ich einige Aspekte skizzieren, die ich im Verlauf der Arbeit näher erläutere. Zunächst die enge Verknüpfung zwischen Schmidts Medienmodell und Lovecrafts Auffassung zu seiner schriftstellerischen Tätigkeit. Lovecraft verweigerte sich, mit seiner Kunst Geld zu verdienen und das führte wiederum zu einigen Problemen im Alltag.

Er lehnte Bearbeitungen seiner Erzählungen für Medien wie Film und Hörspiel ab, da er fürchtete, dass die Adaptionenlücken und Adaptionenbrüche seine Art des Schreckens zerstören würden.

Die Frage nach der weltweiten Faszination von Medien wollte ich mit Hilfe von Uhls Erkenntnissen beantworten um zu klären: Warum erzielen Eros und Thanatos, Sex und Gewalt, die höchste Aufmerksamkeit beim Publikum, sei es mittels Literatur, sei es mittels Film?

Lovecrafts Erzählungen verweigern sich der erfolgreichen Mixtur von Sex und Gewalt. Beide Motive kommen in seinen Geschichten kaum vor und dennoch ist er einer der

⁴⁰ McLuhan, *Understanding Media*, S. 312.

weltweit bekanntesten Vertreter der phantastischen Literatur. Welche Ansichten er zu diesen Themen, zum Leben und seinem Werk hatte, möchte ich im nächsten Kapitel erläutern.

B. H.P. Lovecraft: Leben und Werk

1. „I AM PROVIDENCE.“⁴¹

Ich möchte auf den nächsten Seiten versuchen, den Gentleman aus Providence als Mensch mit seinen Stärken und Schwächen darzustellen.

1.1 Die Familie Lovecraft

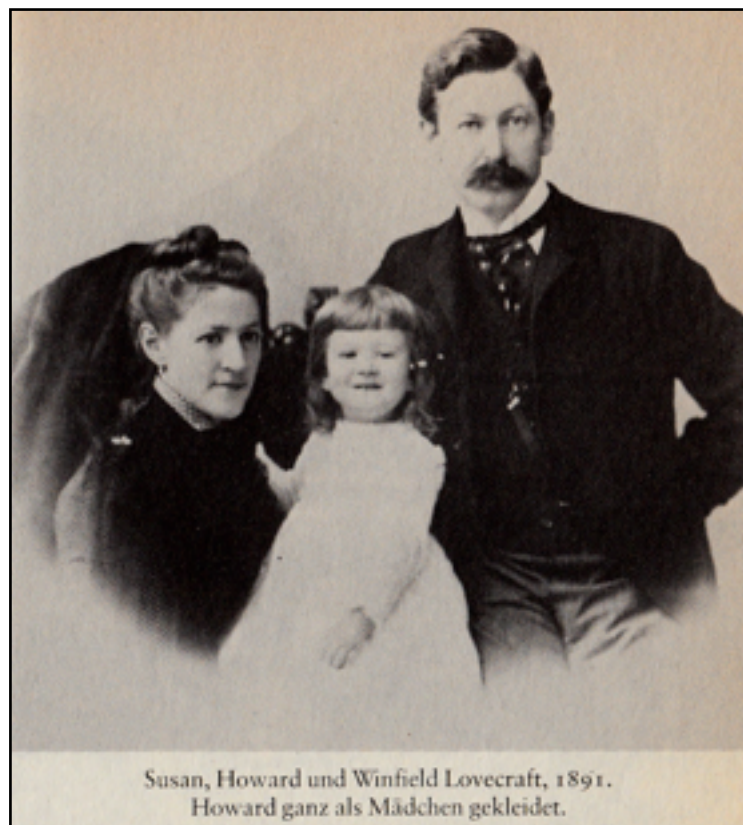


Abb. 3: Familienporträt aus Sonia H. Davis, „Das Privatleben H.P. Lovecrafts“, in: *Der Einsiedler aus Providence*, S. 145.

41 Dieses Zitat findet sich in einigen Briefen Lovecrafts, siehe z.B. *Lovecraft: Lord of a Visible World*, S. 193. Hrv. RPF. Weiters Untertitel einer Biographie von Joshi und Grabinschrift des Gedenksteins, welcher in den Siebzigern von Freunden und Bewunderern HPLs errichtet wurde. Vgl. Kenneth Faig, „Die Eltern von Howard Phillips Lovecraft“, in: *Der Einsiedler von Providence: Lovecrafts ungewöhnliches Leben*, (Hg.) Franz Rottensteiner (Frankfurt: Suhrkamp, 1992), S.39.

1.1.1 Winfield Scott Lovecraft

Die Informationen über Howards Vater sind spärlich und lückenhaft. Winfield Scott Lovecraft wurde am 26.10.1853 in Rochester, New York geboren. Ab 1874 gibt es keinerlei Aufzeichnungen über sein Leben und er scheint bei den Volkszählungen von 1860, 1870 und 1880 nicht auf. 1889 heiratet er Sarah Susan Phillips. Die Heiratsurkunde gibt Auskunft über Winfields Beruf: Reisender Handelsvertreter. Das Familienglück währt nur kurz und endete 1893.

Allein in seinem Hotelzimmer in Chicago begann Winfield zu schreien, das Zimmermädchen habe ihn beleidigt und seine Frau werde im Zimmer über ihm von Schwarzen festgehalten und missbraucht. Aufgrund der anhaltenden Halluzinationen wurde er im April 1893 ins Butler Hospital, Providence eingeliefert, wo er 1898 starb. Für seine Frau und die Familie waren der Schock und die Schande um die Einweisung und den Tod groß. Laut der Krankenakte Winfields stoßen wir auf die Todesursache „general paresis“, eine gängige Umschreibung für Syphilis und deren Folgen. Die moderne Medizin unterteilt den Krankheitsverlauf in vier Stadien. Winfields Anfall und der Verlauf des vierten Stadiums passen zusammen.⁴²

Sein Sohn hatte keine Syphilis; seine eigene Krankenakte zeigen einen negativen Wassermannstest.

Die Einlieferung in das Krankenhaus war ein einschneidendes Erlebnis für Howard. Über das Ausmaß und den Hintergrund der Krankheit konnte das zweieinhalbjährige Kind nicht Bescheid wissen. In späteren Jahren schrieb er immer wieder rückblickend über den Zusammenbruch seines Vaters aufgrund der Mühen der Familie und des Berufes, und dass er in Folge dessen ins Koma fiel. Diese Version widerlegten die

42 Sandra Tretter und Silvia Hecher, „Syphilis“, auf <http://www.netdoktor.at/krankheiten/fakta/syphilis.shtml>, 1.6.2011: „Im vierten Stadium steht die Erkrankung des zentralen Nervensystems (Neurolues) im Vordergrund. Etwa 25 Prozent der unbehandelten Personen erkranken an chronischer Gehirnentzündung, die zu geistigem Abbau und Demenz führt. Das Rückenmark und seine austretenden Nerven werden so stark geschädigt, dass es zu Schmerzen in Armen und Beinen, Gangschwierigkeiten bis hin zur Lähmung, sowie zu Störungen der Blasen- und Darmentleerung kommt. Da die Syphilisbakterien in diesem Stadium vorwiegend das Großhirn befallen, können auch kurzfristige Persönlichkeitsveränderungen, Krämpfe und Koma auftreten.“

Krankenakte von Winfield Scott eindeutig. Lovecraft führte häufig an, dass sein Vater aufgrund seiner Umgangsformen und seiner Aussprache eher für einen Engländer als einen U.S. Amerikaner gehalten wurde.

1.1.2 Sarah Susan Phillips Lovecraft⁴³

„Bis zu dem Zeitpunkt von Winfield Scott Lovecrafts tragischen Zusammenbruch im April 1893 gibt es nichts, was auf eine schwerwiegende Abnormität in der Ehe hinweisen würde. In der Tat waren die Lovecrafts mit der Geburt ihres Sohnes und dem Erwerb eines Eigenheimgrundstücks nur dem Muster vieler Ehepaare der Mittelklasse der damaligen Zeit gefolgt. Alles schien darauf hinzuweisen, dass Howard Phillips Lovecraft in einem elterlichen Haushalt aufwuchs, der so stabil und liebevoll war wie der, den seine Großeltern mütterlicherseits Whipple und Robie Phillips für ihre Kinder geführt hatten.“⁴⁴

Die Mutter von Lovecraft starb wie ihr Mann geistig verwirrt und körperlich erschöpft in Folge einer Gallenblasenoperation im Jahr 1921, nachdem sie 1919 ins Butler Hospital, Providence eingeliefert wurde.

Wie kam es dazu, dass sie ein ähnliches Ende fand wie ihr Ehemann?

Sarah Susan Phillips wurde 17.10.1857 als Tochter von Whipple van Buren Phillips (1833-1904) und Robie Alzada Place (1827-1896) geboren. Ihre Schwestern Lillian Delora (1856-1932) und Annie Emelie (1866-1941) waren im Verlauf von Howards Leben wichtige Bezugspersonen.

Die Familie ließ sich 1870 im Geschäftsbezirk von Providence in einem, der wohlhabenden Familie angemessenen Haus, nieder. Über ihre Zeit als junge Frau wissen wir wenig. Von Clara Hess erfahren wir, dass Susie in der Zeit um 1890 ‚hübsch und attraktiv‘ war, allerdings erweckte Susie schon damals den Eindruck, eine ‚höchst nervöse Person‘ zu sein.⁴⁵

43 Die Quellen aus denen wir Informationen über Sarah Susan Lovecraft beziehen, sind die Briefe Ihres Sohnes, Erinnerungen seiner Frau und Freunde Howards, der Bekannten Clara G. Hess aus der Nachbarschaft der Philipps und die Krankenhausakte von Susie selbst.

44 Faig, „Die Eltern Howard Phillips Lovecrafts“, S. 42.

45 S.T. Joshi, *A Dreamer and a Visionary: H.P. Lovecraft in his Time* (Liverpool: Liverpool University, 2001), S. 5. Übs. RPF

Das Jahr 1893 markierte durch den Anfall Winfields den Wendepunkt für die Familie. Die mittellose Frau war mit ihrem knapp dreijährigen Jungen gezwungen, in das Haus ihres Vaters zu ziehen. Neben der abrupten Änderung ihres familiären und finanziellen Status kam die Ungewissheit über den Krankheitsverlaufes ihres Ehemanns hinzu. Seine letzten fünf Jahre verbrachte Winfield Scott durchgehend im Krankenhaus. Joshi äußert sich dazu:

„The trauma experienced by Susie Lovecraft over this excruciating period of five years- with doctors ignorant of how to treat Winfield's illness, and with periods of false hope where the patient seems to recover only to lapse into more physical and mental deterioration- can only be imagined [...] It is no accident that the onset of her „abnormality“ dates to 1893.“⁴⁶

In den Annalen der Familie finden wir 1904 einen weiteren Rückschlag für Susie und ihren Sohn: Whipple Phillips starb und ließ seine Familie in einer finanziell schwierigen Situation zurück. Sein Vermögen war aufgrund eines fehlgeschlagenen Dammbaus geringer als erwartet. Dieser Umstand zwang Susie und Howard aus dem Anwesen in der 454 Angell St. in ein kleineres Haus in die 598 Angell St. zu ziehen. Mit einer Hinterlassenschaft von insgesamt 7500\$ (5000\$ für Susie, 2500\$ für Howard) wuchs der wirtschaftliche Druck auf die alleinerziehende Mutter. Whipple konnte seine Tochter finanziell und seinen Enkelsohn emotional auffangen; ab 1904 war Susie auf sich allein gestellt.

Ein medizinisches Krankheitsbild von Sarah Susan zu zeichnen, ist schwierig. In Faigs Artikel finden sich gemischte Beobachtungen und Kommentare. So bezeichnete sie Albert A. Baker, Anwalt der Familie und Vormund Winfields, als „a weak sister“.⁴⁷ Dr. F.J. Parnell, einer Susans Psychiatern im Butler Hospital, beschrieb sie folgendermaßen:

„Eine Frau von beschränkten Interessen, die im Verlauf einer traumatischen Psychose den drohenden Bankrott näherrücken sah.“⁴⁸

46 Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 14.

47 Faig, „Die Eltern Howard Phillips Lovecrafts“, S. 53. Übersetzbar mit Heulsuse.

48 zitiert nach Faig, „Die Eltern Howard Phillips Lovecrafts“, S. 53.

Ob sie nun tatsächlich krank war oder wie schwer ihr Krankheitsgrad war, ist nicht nachvollziehbar.

Susie war stets in Sorge um und für ihren Sohn. Sie hatte Angst, den Jungen genauso zu verlieren wie ihren Ehemann. Howard entwickelte sich durch ihre Erziehung in einen belesenen Universalgelehrten. Seine Mutter schien ihn glauben zu lassen, er habe ein hässliches Äußeres. Dies deutet möglicherweise auf einen projizierten Selbsthass von Susie hin. Howard wirkte äußerlich weder besonders auffällig noch abstoßend, sondern ähnelte seiner Mutter, wie der Vergleich von Abbildung 3 mit Abbildung 4 zeigt.

Sie zog Howard Mädchenkleider an und ließ dem Jungen bis zum Alter von sechs Jahren blonde Locken wachsen. Sie gab den Protesten des Jungen schließlich nach und unter ihren Tränen schnitt der Friseur dem jungen Kunden die Haarpracht ab. Howard aß lange nicht außerhalb seiner eigenen vier Wände und übernachtete erst nach dem Tod seiner Mutter zum ersten Mal auswärts. Seine Mutter verhinderte, dass er als Freiwilliger in den ersten Weltkrieg zog; übte jedoch keinen Druck auf ihn aus, einen Beruf oder eine Anstellung anzustreben. Durch ihr Verhalten begünstigte sie Charaktereigenschaften, die in Lovecrafts Leben als Schwächen zu sehen sind.

Allerdings schrieb Howard immer wieder von einer sehr glücklichen Kindheit, an die er sich gerne erinnerte und zurücksehnte. Betrachten wir Howards frühe Wissbegierde und Entdeckungslust, so hat ihn seine Mutter gefördert. Es waren Whipple und sie, die Howard vorgelesen haben. Beide unterstützten seine Vorliebe für Chemie und Astronomie, indem sie die benötigte Ausrüstung für diese Steckenpferde finanzierten.

Von 1904-1919 lebte Howard alleine mit seiner Mutter. Möglicherweise erzeugte die Übermutterung einen solchen Druck auf Howard, dass er psychosomatisch mit totaler geistiger und körperlicher Erschöpfung reagierte.

1.2 Howard Phillips Lovecraft

1.2.1 Kindheit und Jugend von 1890 bis 1904

„Ich gebe nicht vor, H.P. Lovecraft vollkommen verstanden zu haben“⁴⁹

Howard Phillips Lovecraft wurde am 20.8.1890 im Haus seines Großvaters in der Angell Street 454, Providence geboren. Seine ersten Erinnerungen an seine Kindheit hält er in einem Brief an Reinhart Kleiner 1916 fest.⁵⁰ Nach seinen Angaben nach kann

er schon als Zweienhalbjähriger sprechen, Gedichte deklamieren und beherrscht den Großteil des Alphabets. Aufgrund des Schicksals von Winfield Scott übernahm 1893 Whipple die Vaterrolle bis zu seinem Tod 1904.

Whipple war für Howard der ideale Großvater. In seinem Haus fand der Junge eine reich bestückte Bibliothek. Durch Erzählungen von seinen Reisen nach Europa und durch die USA erweiterte der alte Geschäftsmann den Horizont des frühreifen Knabens. Ab 1894 konnte Howard fließend lesen und sein literarisches Interesse begann mit den Märchen der Gebrüder Grimm. Danach tauchte er in die arabische Welt aus 1001 Nacht ein. Er spielte Araber,

nannte sich „Abdul Alhazred“ und ließ sich von seiner Mutter eine arabische Ecke in seinem Zimmer einrichten. 1896 starb seine Großmutter. Im gleichen Jahr erträumte er eine seiner späteren literarischen Schöpfungen: The Night Gaunts. Hagere, gesichtslose



Abb. 4: Porträt Lovecrafts als junger Mann. Zu finden auf dem Buchdeckel von Rottensteiners *Der Einsiedler von Providence*.

⁴⁹ Lyon Sprague de Camp, *H.P. Lovecraft. Eine Biografie* (Almersbach: Festa, 2002), S. 10.

⁵⁰ Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 8ff.

Mensch-Fledermaus Mischwesen. Es folgte eine Welle der Begeisterung für die Antike. Howard fühlte sich als Römer, liebte die Architektur der ewigen Stadt und baute im Wald Schreine für Apollo und Diana. Nach seinen römischen Phantasien fühlte er sich als Engländer des 18. Jahrhunderts. Literarisch ahmte er als Siebenjähriger bei seinen eigenen Gedichten das Versmaß dieser Zeit nach. Später behielt er die englische Schreibweise und Orthographie seiner Vorbilder, sowohl bei Geschichten als auch Briefen, bei. Lovecraft bringt es auf den Punkt:

„I read everything, understood a little, and imagined more.“⁵¹

Er bemerkte in dem Brief über seine Kindheit:

„You will notice that I have made no reference to childish friends and playmates- I had none! The children I knew disliked me, and I disliked them.“⁵²

Durch seine Frühreife schien er keinen richtigen Draht zu Gleichaltrigen zu finden. Konkrete Gründe für das Fehlen von Freunden nannte Lovecraft selber. Schon in dieser Phase seines Lebens versuchte er, seinen Spielen eine Handlung zu geben. Ohne Handlung, Struktur und passenden Rahmen fand er keinen Gefallen an kindlichen Aktivitäten. Der Junge fuhr gerne mit dem Rad; allerdings nicht aus Spaß an der Bewegung. Das Rad war für ihn das Fortbewegungsmittel, um Landschaft, Natur und Architektur von Providence zu erkunden.

Als Achtjähriger begann er Latein zu lernen und entdeckte sein literarisches Vorbild Edgar Allen Poe. Sein Interesse für die Naturwissenschaften nahm zu; zunächst Astronomie gefolgt von Chemie. 1899 besuchte er die Slater Avenue School, die er 1900 wieder verließ.

Es kam zu seinem ersten „nervous breakdown“. Diese kennzeichneten sich durch schwere Kopfschmerzen, Erschöpfung und Niedergeschlagenheit. Seine Schulkarriere war durch diese Anfälle geprägt. Durch seine mangelnde Anwesenheit konnte er weder

51 Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 11.

52 Ebd., S. 11.

High School noch College abschließen. Das Fehlen von medizinischen Quellen wie z.B. eine Krankenhausakte oder das Attest eines Arztes bietet Platz für Spekulationen.

War er depressiv veranlagt? War der Druck der Mutter nach dem Tod von Winfield Scott größer und äußerte sich auf diese Weise psychosomatisch bei Howard? Litt er möglicherweise an einer (vererbten) Form des Veitstanzs (Chorea)? Oder steckte hinter diesen Schwächeanfällen eine Überproduktion von Insulin (Hyperglykämie)? Ohne jeden Zweifel traten diese Anfälle bis zum Tod von Susie gehäuft auf.

Seine Frühreife machte aus dem Jungen schnell einen Erwachsenen:

„Mit zwölf Jahren hatte Lovecraft bereits einen komplexen intellektuellen und psychologischen Charakter: der Grundstein für die meisten seiner Verhaltensweisen und Interessen war gelegt worden, und es war nur noch eine Frage der Zeit, bis sie in erzählender Prosa, Essays, Briefen und Lyrik Ausdruck finden würden.“⁵³

Seine ersten literarischen Spuren finden wir 1897 im Gedicht „The Poem of Ulysses“. In den folgenden Jahren begleiteten selbst verfasste Journale zu Chemie und Astronomie sein intellektuelles Wachstum.

1.2.2 Pubertät und die frühen Zwanziger 1904 bis 1914

„[...] I really had a damn good time in childhood- a highly sensitive imaginative life giving me plenty to compensate for any such disadvantages as poor health.“⁵⁴

1904 war für Lovecraft ein Jahr großer Veränderungen. Im März starb sein Großvater Whipple. Er verlor dadurch seine wichtigste männliche Bezugspersonen.

Susie konnte sich das Anwesen durch die Hinterlassenschaft allein nicht leisten. Howard hatte von der immer prekärer werdenden finanziellen Situation vor dem Tod des Großvaters gewusst, musste sich aber persönlich erst ab 1915 einschränken (z.B. beim Kauf von Büchern oder Magazinen). Beim Umzug in die Angell Street 598, Providence verschwand Howards geliebter schwarzer Kater „Nigger-Man“.

53 S.T. Joshi, „H.P. Lovecraft: Leben und Denken“, in: *H.P. Lovecrafts kosmisches Grauen*, (Hg.) Franz Rottensteiner (Frankfurt: Suhrkamp, 1997), S. 14.

54 Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 23.

Der tote Großvater, das verlorene Haus und der verschwundene Kater: diese Ereignisse waren für Lovecraft schwer zu verkraften:

„I felt that I had lost my entire adjustment to the cosmos- for what indeed was HPL without the remembered rooms and hallways and hangings and staircases and statuary and paintings [...].“⁵⁵

Der Jugendliche war aus der Bahn geworfen. Er spielte zum ersten und überzeugtesten Mal mit dem Gedanken, sich das Leben zu nehmen:

„This is a defining moment in the life of H.P. Lovecraft. How prototypical that it was not family ties, religious beliefs, or even [...] the urge to write that kept him from suicide, but scientific curiosity.“⁵⁶

Im diesen Jahr begann HPL die Hope Street High School zu besuchen. Dort schloss er zwei seiner am längsten dauernden Freundschaften mit Chester und Harold Munroe. Mit diesen zwei Jungen aus der Nachbarschaft gründete er die Providence Detective Agency (PDA). Die Bande ermittelte im Sinne Sherlock Holmes, den Lovecraft zu dieser Zeit entdeckte. Die schulischen Leistungen des jungen Mannes waren durchschnittlich; mit seiner Englischlehrerin eckte er durch seine Vorliebe für Stil, Grammatik und Rechtschreibung des Englands des 18. Jahrhunderts an. „The Beast in the Cave“ ist Lovecrafts erste erhaltene Geschichte; verfasst im Jahr 1905. Von 1906 bis 1908 schrieb er regelmäßige astronomische Kolumnen im Pawtuxet Valley Gleaner und im Providence Tribune. Es folgte die Erzählung „The Alchemist“ 1908; der Einfluss seines Vorbildes Poe ist unüberlesbar. Diese sollte die letzte Prosaarbeit für neun Jahre sein.

Die Zukunft des Jugendlichen strahlte in einem ausgezeichneten Licht. Bewandert in Prosa, Lyrik und Latein; interessiert an Chemie, Geographie und Astronomie, schienen sich Türen und Tore für eine Gelehrtenkarriere zu öffnen. Die Gelehrtenlaufbahn blieb ihm jedoch verwehrt. Im Jahr 1908 hatte er seinen vierten Zusammenbruch. Aufgrund dieses Anfalls lebte er in den nächsten fünf Jahren als Eremit in seinen eigenen vier Wänden in Providence. Zurückgezogen widmete er sich der Lektüre von Büchern und

55 Ebd., S. 30.

56 Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 48.

Zeitschriften. Möglicherweise verschlimmerte sich in dieser Zeit der Zustand seiner Mutter und trieb in dadurch noch stärker in das Leben eines gelehrten Einsiedlers. Durch seine Zusammenbrüche konnte er die High School nicht abschließen; in Folge dessen war der Besuch einer Universität nicht möglich. Leserbeiträge in Magazinen in Form von Kommentaren, Artikel, Leserbriefen, Berichten und Gedichten bieten sporadische Spuren zu dieser Zeit seines Lebens. Es war einer dieser Beiträge, der den Einsiedlerkrebs aus seiner Höhle lockte.

Im Magazine *Argosy* beschwerte sich HPL wortreich über die, seiner Meinung nach schlechten, mit schwülstigen Liebesszenen gefüllten Geschichten, des Autors Fred Jackson. Bewunderer von Jackson ergriffen Partei für diesen. Eine heftige literarische Kontroverse entbrannte. Besonders ein gewisser John Russell wurde zu Lovecrafts literarischen Antagonisten. Die literarische Fehde endete allerdings, wie es sich für einen Gentleman gebührt:

„And then I composed *another* satire, flaying all my tormentors in a stinging pentameter. This, too, was printed, till the storm of fury waxed high. Russell's replies were all rather clever, and well worth answering. Finally I sent Russell a personal communication which led to an ultimate peace-a peace established just in time, for T.N. Metcalf, the editor of „*The Argosy*“ had intimated that the poet's war must soon end, since correspondents were complaining of the prominence of our verses in their beloved magazine. They feared we were usurping all the extra space! So Russell and I officially closed the affair with a composite poem [...]“⁵⁷

Diese Anekdote ist ein typisches Beispiel für das Wesen Lovecrafts. Zunächst fällt die Ablehnung von abgedroschenen literarischen Themen, im besonderen romantischen oder erotischen Inhalten auf. Es war ein typisches Verhaltensmuster des Autors seine Überzeugungen wortreich zu verteidigen und gleichzeitig offen zu bleiben für andere Ansichten, wenn diese interessant an sich waren oder interessant dargebracht wurden.

Das literarische Klingenkreuzen mit Russell schlug Wellen, die Lovecraft aus seiner Höhle spülten. Der Disput stach Edward F. Daas, einem leitenden Organ der United Amateur Press Association (UAPA), ins Auge und er warb beide Federkielkrieger erfolgreich für die UAPA an. Lovecraft hatte sein Betätigungsfeld gefunden:

⁵⁷ Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 38.

„Amateur journalism was the exactly the right thing for Lovecraft at this critical juncture of his life. For the next ten years he devoted himself with unflagging energy to the amateur cause, and for the rest his life he maintained some contact with it.“⁵⁸

Was können wir uns unter dem antiquierten Begriff Amateurjournalismus vorstellen?

Der Begriff „Amateur“ ist in unserem Wortschatz nach wie vor zu finden. Der Amateur ist jemand, der eine Sache aus Interesse und Neigung, wörtlich aus Liebe, ohne eine professionelle Ausbildung verfolgt. Journalismus ist nach unserem Verständnis mit dem Begriff Publizistik zu ersetzen.

Der Amateurjournalismus vereinigte blutige Amateure und Semiprofis und veröffentlicht wurde jede erdenkliche Art von Schriftstück: vom Gedicht bis zur Rezension, vom Reisebericht bis zum inneren Monolog. Ab 1866 waren die ersten Schritte dieser Bewegung in den USA bemerkbar. Neben dem Wunsch zu schreiben und das Geschriebene zu veröffentlichen, spiegelte diese Entwicklung einen technischen Fortschritt wieder. Mit den Druckmaschinen dieser Zeit war es für Einzelpersonen möglich geworden, eine Anzahl an Exemplaren zu drucken, die der Nachfrage innerhalb dieses Zirkels von Amateuren entsprach.

1874 schloßen sich die schreibenden Amateure zur National Amateur Press Association (NAPA) zusammen. Es folgte die Gründung der United Amateur Press Association (UAPA) 1895. Anfang 1920 hatten beide Gesellschaften gesamt rund 450 Mitglieder, wobei viele Mitglieder bei beiden Verbänden eingeschrieben waren.

1.2.3 Die Mutter und der Krieg 1914 bis 1919

Welche Rolle spielte Lovecraft in der Bewegung der Amateurjournalisten?

Lovecraft fand auf der einen Seite ein adäquates literarisches Betätigungsfeld und auf der anderen Seite Freunde wie Reinhart Kleiner, W. Paul Cook, Samuel Loveman, Alfred Galpin, Frank Belknap Long und Maurice W. Moe, mit denen er sich brieflich und persönlich austauschen konnte. Der Ruf eines gebildeten und literarisch talentierten Mitglieds brachte HPL vermehrt Zuschriften, mit Bitte um Hilfe, zwecks philosophischer Diskussion oder zwecks Bewunderung der Werke. Als eine der führenden Persönlichkeiten bekleidete Lovecraft schließlich das Amt des Präsidenten

⁵⁸ Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 78.

der UAPA von 1917-1918, ohne sich um das Amt bemüht zu haben. Er selbst schrieb bis 1917 vorwiegend Gedichte und nebenbei Vorworte, Kolumnen und Berichte; erst im Mai 1917 verfasste er die unheimliche Erzählung „The Tomb“.

Während er als Schriftsteller den richtigen Kurs nahm, verschärfte sich die Beziehung zu seiner Mutter. S.T. Joshi beschreibt ihre Beziehung als Hassliebe. Das große Engagement ihres Sohnes für den Amateurjournalismus beschämte Susie.⁵⁹ Die Mutter schien sein Talent erkannt zu haben, aber auch ihre Versäumnisse in der Erziehung ihres Sohnes zu einem lebensfähigen Erwachsenen seiner Zeit, was wiederum Ängste in ihr schürte. Diese Ängste begleiteten Susie ständig.

Eine weitere rebellische Aktion des jungen Mannes regte die Verlustängste seiner Mutter an. Zu diesem Zeitpunkt seines Lebens zeigte sich Lovecraft als rechter Konservativer mit starken rassistischen Vorurteilen gegenüber Juden, Asiaten und Afroamerikanern. Das zunächst neutrale Verhalten der U.S.A im ersten Weltkrieg empörte den glühenden Anglophilen. Eine Folge von patriotischen und englandverherrlichenden Gedichten und Leserbriefen sind Zeugnisse für seine Ansichten über die Überlegenheit der arischen Rasse und des blonden, schwertschwingenden Nordmannes. Der Höhepunkt dieser Entwicklung gipfelte in seiner freiwilligen Meldung zur Armee. Hervorzuheben ist dieser Schritt, da zunächst bei seiner Musterung KEINERLEI medizinische Krankheiten festzustellen waren. Susie sah nicht untätig zu, sondern ließ ihren Einfluss spielen und verhinderte mit Hilfe des Hausarztes den Eintritt in die Armee. Diese Ablehnung enttäuschte Lovecraft, das Trostpflaster Amateurjournalismus war aber groß genug, um ihn nicht wieder aus der Bahn zu werfen. Die Aufregung um die Einberufung zur Armee gaben Susie den Rest. Ihr geistiger Zustand verschlechterte sich rapide und 1919 wurde sie ins Butler Hospital eingeliefert. Howard besuchte die verwirrte Frau regelmäßig. Sie trafen sich im Park des Spitals, das Gebäude selbst mied Lovecraft. Nach zweijährigem Aufenthalt starb Sarah Susan. In dieser für Lovecraft schwierigen Zeit half ihm eine irische Muse; er entdeckte die Arbeiten des Schriftstellers Lord Dunsany.

59 S.T. Joshi, *A Subtler Magick: The Writings and Philosophy of H.P. Lovecraft* (New Jersey: Wildside, 1999), S. 23.

1.2.4 Der Lord und die Frau 1919 bis 1924

„It is easy to see why a figure like Dunsany would have had an immediate appeal for Lovecraft: his yearning for the unmechanized past, his purely aesthetic creation of a gorgeously evocative ersatz mythology, and his crystalline singing prose (as Lovecraft would memorably characterize it in „Supernatural Horror of Literature“) made Lovecraft think that he had found a spiritual twin in the Irish fantasiste.“⁶⁰

Seine erste Geschichte nach neun Jahren schrieb Lovecraft auf Drängen seines Freundes W. Paul Cook: „The Tomb“. Dieser geringen Ausbeute an Prosa der letzten Jahre folgte 1920 eine Schreibflut von zwölf Erzählungen; darunter „The Temple“, „Terrible Old Man“ e.t.c. Dies war auf die Inspiration durch einen Adligen zurückzuführen.

Im Herbst des Jahres 1919 stieß Lovecraft über Lord Dunsanys Erstlingswerk *The Gods of Pegana*. Ein paar Seiten reichten um Lovecraft zu faszinieren und zu begeistern. Wer war Lord Dunsany?

Edward John Moreton Drax Plunkett, 18th Baron of Dunsany (1878-1957), so lautete sein voller Name. Sein Leben und sein Schreiben verkörpern für Lovecraft eine Idealvorstellung in jener Phase seines Lebens.

Dunsany verbrachte seine Kindheit und Jugend in England und in Dunsany Castle, Irland. Er besuchte das Nobelinternat Eaton und kämpfte während der Buren Kriege. Der Adelige pflegte den Ruf eines Gentleman und Abenteurers, der als Sportler, Jäger und Gesellschafter reüssierte. Der Aristokrat konnte sich so dem klassischen Müßiggang hingeben. 1904 schrieb er *The Gods of Pegana*; die klare Prosa, die Mythen von fremden Göttern und die Verneinung der Gegenwart beeindruckten Lovecraft.⁶¹ Das Verneinen der Industrialisierung, des Fortschrittglaubens, des Raubtier-Kapitalismus und das Bejahren des Traumes, der Phantasie und des Kosmischen verband die beiden.⁶² In der populären Kategorisierung von Lovecrafts Werk finden sich Geschichten mit dem Begriff „Dunsanian Tales“ wie z.B. „The White Ship“ oder „The Cats of Ulthar“, die den Einfluss des Lords widerspiegeln.

⁶⁰ Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 136.

⁶¹ vgl. Joshi, *A Subtler Magick*, S. 71.

⁶² vgl. H.P. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature* (New York: Dover, 1973), S. 98.

Die Familie Lovecraft bildeten ab 1921 seine Tante Lillian Clark, die seit 1915 Witwe war, und seine Tante Annie Gamwell, die seit 1916 von ihrem Mann getrennt lebte. Die beiden Tanten kümmerten sich um ihren Neffen und Lillian erwähnte einmal gegenüber W. Paul Cook, dass es unklug gewesen war, den Jungen bis zum dreißigsten Lebensjahr eine übertriebene Behütung angedeihen zu lassen.⁶³ Lovecraft war vom Tod der Mutter aufrichtig getroffen; betrachten wir aber seinen weiteren Lebensweg, so befreite ihr Tod ihn von den mütterlichen Fesseln.

Im Juli begegnete Howard der Frau, die nach seiner Mutter den stärksten Einfluss auf ihn haben sollte: Sonia Haft Greene (geb. Shafirkin, später Lovecraft und nach einer weiteren Ehe Davis).

Sonia wurde 1883 in der Nähe von Kiew als Kind russischer Juden geboren. Der Vater starb bald und gemeinsam mit ihrer Mutter emigrierte sie in die U.S.A. 1899 heiratete Sonia Samuel Seckendorff, ebenfalls Russe und Jude. Seckendorff nahm den Namen Greene an und sich 1916 das Leben.

Das Motto „Gegensätze ziehen sich an“ charakterisierte den Beginn der Beziehung zwischen dem scheuen Junggesellen aus Providence und der Dame von Welt aus New York.

Sonia war für damalige und heutige Verhältnisse eine emanzipierte Frau. Sie arbeitete in der Modebranche als Führungskraft in einem angesehen Geschäft in New York. Sie verfügte über ein Jahreseinkommen von 10.000 \$ während das durchschnittliche Jahreseinkommen eines Amerikaners um 1920 rund 1.400 \$ betrug.⁶⁴ Sonia stand mit beiden Beinen im Leben und wusste, was sie wollte. Das Auftreten der Dame beeindruckte vor allem ihre männlichen Freunde im Kreis der Amateurjournalisten. Alfred Galpin erinnert sich:

63 W. Paul Cook, „In memoriam Howard Phillips Lovecraft“, in: *Der Einsiedler von Providence*, S. 85.

64 Informationen von der Webpräsenz der u.s. amerikanischen Botschaft, http://usa.usembassy.de/etexts/his/e_g_prices1.htm, 6.1.2011 und Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 147.

„When she dropped in on my reserved and bookish student life at Madison [in 1921 or 1922], I felt like an English sparrow transfixed by a cobra. Junoesque and commanding, with superb dark eyes and hair, she was too regal to be a Dostoevski character and seemed rather a heroine from some of the most martial pages of *War and Peace*. Proclaiming the glory of the free and enlightened human personality, she declared herself a person unique in depth and intensity of passion and urged me to Write, to Do, to Create.“⁶⁵

Sonia war auf Anhieb von Howard fasziniert. Seine Bildung, sein Charme und sein Wissen beeindruckten sie. Der Junggeselle brachte ihr ebenfalls verhaltene Zuneigung entgegen. Es kam zu einem intensiven, dreijährigen Briefwechsel.

In diesen drei Jahren entwickelte sich Lovecraft nicht nur in Sachen Liebe weiter.

Er schrieb die Fortsetzungsgeschichte „Herbert West- Reanimator“ (1921-1922). Diese ist die erste professionelle Veröffentlichung einer seiner Geschichten im Satiremagazin *The Home Brew*. 1923 verfasste er „Dagon“, seine erste Geschichte im Pulp Magazin *Weird Tales*, das die meisten seiner Werke abdruckte. 1922 trat er mit Clark Ashton Smith in Kontakt, einem seiner wichtigsten Briefpartner, den er aber nie persönlich traf. Im gleichen Jahr entdeckte Lovecraft die Reiselust mit seinen ersten Besuchen von New York und Marblehead. Er begab sich im Laufe seines Lebens immer wieder auf Erkundungs- und Entdeckungsreisen um historische Städte und Stätten zu besichtigen. Neben den Briefverkehr lud Sonia immer wieder gemeinsame Freunde und die Tanten Howards zum Essen in ihre Wohnung ein.

Sie bewunderte immer wieder Lovecrafts Talent und Wissen. Im Gegenzug überzeugte er Sonia selbst kreativ zu werden. Sie schrieb die Kurzgeschichte „The Invisible Monster“ (1922). Lovecraft las die Geschichte und zeigte seine ehrliche Wertschätzung für Sonias Werk; spontan küsste sie ihn. Der noble Gentleman errötete und war verlegen. Nachdem er sich etwas fasste offenbarte er der Dame, dass er seit seinen Kindertagen von keiner Frau mehr geküsst worden war.⁶⁶

Dieses Fehlen an körperlicher Zuwendung streicht Joshi hervor:

65 Alfred Galpin zitiert nach S.T. Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 147.

66 vgl. Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S.155 und Davis, „Das Privatleben H.P. Lovecrafts“, in: *Der Einsiedler von Providence*, S.164-165.

„This really is pretty remarkable. First, if Lovecraft's statement here is true, it certainly makes his „romance“ with Winifred Jackson [an amateur poet herself, Anmr. RPF] an exceptionally platonic one. Second, the matter of his not being kissed even by his aunts or mother since he was a young man makes us wonder about the degree of reserve in this old New England family. Lovecraft's affection for his aunts- and theirs for him- is unquestioned; but such an unusual lack of physical intimacy is anomalous even for the time and for their social milieu.“⁶⁷

Lovecraft eignete sich sein Wissen über Liebe und Sexualität theoretisch aus Büchern an und hatte keine sexuelle Erfahrung. Sonia hingegen war lebens- und liebeserfahren. Fühlte sich schon Alfred Galpin als Spatz vor der Kobra, wie musste sich das graue Mäuschen Lovecraft fühlen?

1922 verliebte er sich; in die Stadt Marblehead. Seine Verzückung über Marblehead liest sich so:

„I account that instant- about 4:05 to 4:10 p.m., Dec. 17, 1922- the most powerful single emotional climax experienced during my nearly forty years of existence.“⁶⁸

Welcher Mann würde von einer historischen Stadt schwärmen, wenn ihm eine schöne, vermögende und erfolgreiche Frau zu Füßen liegt? 1924 gab Howard seinen Widerstand auf und die beiden heirateten in New York.

1.2.5 Von „New York, New York“ zu „Englishman in New York“ 1924 bis 1926

„There is no question that, at least for the first few months, the euphoria of his marriage and of his residence in the nation's centre of publishing, finance, art and general culture helped to ward off any doubts about the precipitancy of his departure from Providence. With a new wife, many friends, and even reasonably good job prospects Lovecraft had reason to believe that a promising new phase in his life was beginning.“⁶⁹

67 Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 155-156.

68 Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 115.

69 Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 187.

Diesen untypischen Neustart traute Lovecraft niemand zu. Sonia hatte sein Herz erobert und sobald dies beiden klar war, handelte Lovecraft aus eigener Verantwortung. Weder Freunde noch seine Tanten wussten von der Hochzeit; Annie und Lillian erfuhren es erst sechs Tage später durch eine Postkarte ihres Neffen. Die Reaktionen seiner Freunde reichten von überrascht, alarmiert bis schockiert; niemand hatte mit diesem Schritt gerechnet; noch weniger, dass Lovecraft ihn allein ging.

In seinen Briefen schlug Lovecraft einen überschwänglichen Ton an:

„Old Theobald is a householder at last, and (hold in readiness the smelling-salts) a bona-fide partner with that most inspiring, congenial, tasteful, intelligent, solicitous, and devoted of mortals and co-workers, S.H.G., in the venerable and truly classical institution of Holy Matrimony!“⁷⁰

Stellt kurz und bündig fest:

„Two are one. Another bears the name of Lovecraft. A new household is founded!“⁷¹

Und resümiert:

„Decidedly, Old Theobald is alive as he was never alive before!“⁷²

Die großen Unterschiede ihrer Auffassungen vom alltäglichen Leben der beiden verdrängt die anfängliche Euphorie.

Sonia stellte in ihren Erinnerungen über Lovecraft fest, dass sie oft nachgab und versuchte ihn von seinen Komplexen zu befreien. Sie war diejenige, die viel Arbeit und Mühe für das Gelingen der Ehe investierte, wohingegen von Howard wenig zurückkam. Lovecraft lehnte massiv Neuerungen ab; seine Ehefrau dazu:

70 Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 130. Grandpa/Uncle/Old Theobald ist eine Namensgebung, die Lovecraft häufig und gerne in Briefen benutzt. Vor allem für seine jüngeren Brieffreunde wie August Derleth oder Frank Belknap Long nimmt er gerne den Habitus des alten Grossvaters oder Onkels ein.

71 Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 132.

72 Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 134.

„Er verabscheute alles Neue und Unvertraute, ob Kleidung, eine Stadt oder ein Gesicht. Wenn er sich aber an etwas Neues gewöhnt hatte, akzeptierte er es zunächst vorsichtig, dann schloss er es ins Herz.“⁷³

Das Verhältnis zur Mode zeigte, wie verschieden die beiden waren. Sonia konnte es sich gesellschaftlich nicht leisten, ihren Ehemann in abgetragenen und altmodischen Kleidern auf die Strasse zu lassen. Howard hingegen hielt nichts von den neumodischen Anzügen und Hüten, da diese einem alten Herrn nicht passen würden.

Einmal wurde bei Lovecraft eingebrochen, zwar war er über die Tat geschockt und erzürnt, über den Verlust des neuen Mantels schien er allerdings froh zu sein. Als Ehefrau versuchte Sonia neben dem Genie auch den Mann in Lovecraft zu fördern, doch konnte sie diesen nicht zum Vorschein bringen. Das Paar wohnte nur von März bis Dezember 1924 in Brooklyn zusammen. In dieser Zeit hatte Sonia eine stressige Mehrfachbelastung, die sich in einem Zusammenbruch niederschlug, von dem sie sich wieder rasch erholte. Sie arbeitete, versuchte den Job mit Howards Gewohnheiten in Einklang zu bringen, bekochte ihn, damit er etwas an Gewicht zunahm und versuchte ihm gleichzeitig das Gefühl zu geben, dass beide die Ehe gemeinsam führten.

De facto ließ sich Lovecraft von seiner Ehefrau von 1924-1926 finanziell aushalten. Zwar nutzte er sie nicht aus, denn er war sparsam und zurückhaltend. Zum Haushaltsbudget trug er aber nichts bei. Trotz intensiver Bemühungen konnte er in New York keine passende Anstellung finden. Lovecraft hatte keine Berufsausbildung, keinen Schulabschluss und keine Arbeitspraxis. Er probierte sich als Versicherungsvertreter und Schuldeneintreiber, absolvierte aber nicht einmal das Probemonat. Er zerrte seit dem Tod Whipples vom Erbe seiner Familie und einer Beteiligung bei einer Baufirma, die jährlich ein paar Dollar abwarf. Nachdem Lovecrafts Anfangseuphorie verflogen war, begann er immer mehr New York und seine Bewohner zu hassen. Zu Beginn von den historischen Sehenswürdigkeiten, dem kulturellen Leben und seinem Freundeskreis aufgefangen, spendeten diese im Verlauf der Zeit immer weniger Trost.⁷⁴ Es ist nicht verwunderlich, dass in der modernen Megapolis seine Wut und sein Hass auf die

⁷³ Davis, „Das Privatleben H.P. Lovecrafts“, in: *Der Einsiedler von Providence*, S. 154.

⁷⁴ Der Freundeskreis von HPL in NY wird als KALEM's Club (die Anfangsbuchstaben ihrer Nachnamen) bekannt. Morton, Loveman, Belknap sind die wichtigsten. Gemeinsam streiften sie durch New York und trafen sich zum Philosophieren und Diskutieren.

Gegenwart und auf Ausländer ihren Höhepunkt erreichten. Jeder fand und behauptete seinen Platz in New York, nur der englische Gentleman schien keinen Halt zu finden. Er versagte im Berufs- und Eheleben; keine der Rollen war die passende für ihn. Als Sonia eine Stelle in Cleveland aufgrund der finanziellen Lage und der aussichtsreichen Position fast annehmen musste, begnügte sich Howard mit einer Ehe auf Basis von Briefen. Ihre Beziehung auf so eine Basis zu stellen, war Sonia zu wenig.

Lovecrafts Desinteresse an körperlicher Zuneigung zeigte sich schon zu Beginn der Ehe. Sonia beschrieb Lovecraft zwar als hervorragenden Liebhaber, die Initiative ging aber immer von ihr aus.⁷⁵

Ob HPL ein Fall für Freuds Couch wäre oder er einfach asexuell beziehungsweise sexuell desinteressiert war, bleibt unklar.⁷⁶

In seinen Liebesbezeugungen zeigte er sich Sonia gegenüber platonisch:

„Ich glaube, er liebte mich so sehr, wie er seinem Temperament nach nur zu lieben fähig war. Er erwähnte nie das Wort *Liebe*. Er sagte vielmehr: „Meine Liebe, du ahnst gar nicht, wie sehr ich dich schätze.“ Ich versuchte, ihn zu verstehen, und war dankbar für jedes Krümchen von seinen Lippen, das für mich abfiel.“⁷⁷

Sonia startete einen letzten Versuch die Ehe zu retten. Sie schlug ihm vor, gemeinsam nach Providence zu ziehen, ihr eigenes Modegeschäft zu eröffnen, während Howard an seiner Zukunft als Schriftsteller arbeiten könnte. Allerdings war die Zeit in Providence für eine emanzipierte Frau nicht reif:

„Zu diesem Zeitpunkt teilten mir die Tanten freundlich, aber fest mit, dass weder sie noch Howard es sich leisten konnten, dass Howards Frau in Providence für ihren Lebensunterhalt arbeitete. Damit war die Sache

75 vgl. de Camp, *H.P. Lovecraft*, S.283 und Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 202.

76 vgl. Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 202 und Davis, „Das Privatleben H.P. Lovecrafts“, in: *Der Einsiedler von Providence*. Homosexualität diskutierte er in vielen Briefen mit zum Teil homosexuellen Briefpartner (z.B. R. Barlow) ohne sich ein Blatt vor den Mund zu nehmen.

77 Davis, „Das Privatleben H.P. Lovecrafts“, S. 158.

erledigt. Ich wußte jetzt, woran wir alle waren. Der Stolz zog es vor, schweigend zu leiden: ihrer wie meiner.“⁷⁸

Sonia überzeugte Howard der Scheidung einzuwilligen, die er zuvor noch abgelehnt hatte. 1926 kehrte der verlorene Sohn heim.

1.2.6 „RHODE-ISLAND AND PROVIDENCE-PLANTATIONS! GOD SAVE THE KING!!“⁷⁹

„Was die Heirat und die ganze New Yorker Episode bewirkten, war, dass sie Lovecraft eine heilsame Dosis Realität verabreichten: die Realität des Ehelebens, des Lebens in der Großstadt, der Mühe, eine Stellung zu finden. So gesehen, löste Sonia einige der „Komplexe“, indem sie ihn zwang, mit dem Leben zu Rande zu kommen [...] Als Lovecraft 1926 überstürzt nach Providence zurückflüchtete, tat er es nicht, um sich erneut zu vergraben, sondern um sich einen geschützten Hafen zu schaffen, damit er die Welt mit philosophischer Gelassenheit beobachten konnte.“⁸⁰

Im April des Jahres 1926 kehrte Howard Phillips Lovecraft heim. Er bezog mit seinen beiden Tanten eine Wohnung in der Barnes Street Nr. 10 in Providence und kümmerte sich besonders um die pflegebedürftige Lillian. Den Umzug selbst organisierte und finanzierte Sonia. Die Trennung des Ehepaars vollzog sich mit dem Umzug, die Scheidung selbst wurde 1929 amtlich. Seine zwei Jahre in New York gaben Lovecraft Lebenserfahrung die er brauchte, für sein literarisches Schaffen waren die zwei Jahre in New York allerdings ein Rückschritt. Seine Arbeiten sind höchstens Mittelmaß bzw. Reflexionen des Hasses gegenüber New York und dessen Bewohner.⁸¹ Lovecraft schrieb in einem seiner Briefe, er findet unter seinen Geschichten Stücke von Poe und Dunsany, wo sind den unter seinen Geschichten die von Lovecraft?

⁷⁸ Ebd., S. 166.

⁷⁹ Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 190.

⁸⁰ Davis, „Das Privatleben H.P. Lovecrafts“, S. 143/144. Joshis Ansichten im Vorwort zu Sonias Erinnerungen.

⁸¹ zum Beispiel „The Red Hook Horror“. Insgesamt verfasste er nur 5 Geschichten und eine Hand voll Gedichte. Vgl. Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 175

Die Antwort lieferte er ab 1926 mit Mehrheit seiner besten und längsten Arbeiten; darunter fallen „Call of Cthulhu“ (1926), „Pickman's Model“ (1926), „The Colour out of Space“ (1926) „The Whisperer in Darkness“ (1930) „At the Mountains of Madness“ und „Shadow over Innsmouth“ (beide 1931) e.t.c. In den folgenden Jahren trat er mit zwei weiteren bedeutenden Briefpartnern in Kontakt. 1926 mit einem jungen Bewunderer und seinem späteren Nachlassverwalter: August Derleth. 1930 begann die Korrespondenz zwischen ihm und dem Schöpfer Conans: Robert E. Howard.

Mit dem Stützpunkt Providence startete Lovecraft in dieser Phase seines Lebens viele Reisen. Er sparte nach wie vor beim Essen und bei der Art des Reisens. Er ernährte sich von Gulasch-, Bohnen- oder Spaghettidosen und reiste im Normalfall mit dem Bus; wenn sich ein günstiges Angebot eröffnete mit der Bahn.

So bereiste er im August 1927 Vermont, Maine und andere Landstriche Neu Englands, von 1928-1929 New York und Umgebung, 1930 Charlston S.C., Richmond Va., Athol und Worcester in Massachusetts. Im August 1930 macht er einen drei Tages Ausflug nach Quebec und verfasste darauf hin sein längstes Schriftstück; einen Reiseführer von Quebec, den er nur zwecks seines eigenen Vergnügens ohne Aussicht auf Publikation verfasste. 1931 besuchte er die Key West und genoss das milde Klima auf diesen Inseln.

Zeit seines Lebens hatte Lovecraft Probleme mit Kälte. Er schien wie ein Reptil zu reagieren. Je wärmer es war, umso agiler und tatkräftiger war Lovecraft. Ein psychosomatischer Auslöser ist schwer festzustellen, S.T. Joshi vermutet einen Defekt oder Verletzung des Hypothalamus.⁸² Als wichtigstes Steuerzentrums des vegetativen Nervensystems regelt er folgende körperlichen Abläufe:

- Temperatur und Blutdruck
- Regulation der Nahrungs- und Wasseraufnahme
- Wach- und Schlafphasen
- Steuerung des Sexualverhaltens⁸³

82 Vgl. Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 386.

83 Martin Trepel, Neuroanatomie: *Struktur und Funktion* (München: Urban & Fischer, 2004), S. 180. Trepel bezeichnet den Hypothalamus als „Innenministerium des Körpers“.

Diese Behauptung wird durch den Umstand noch schlüssiger, dass Lovecraft bei all diesen Körperabläufen sehr ungewöhnlichen Rhythmen folgte.

1932 erkundete er New Orleans und traf den Pulp Schreiber E. Hoffmann Price, mit dem er die Geschichte „Through the Gates of the Silver Key“ verfasste.

Am 3. Juli 1932 starb seine Tante Lillian. Seine Tante Annie und er waren gezwungen sich eine neue günstigere Bleibe zu suchen. Sie wurden 1933 in der College Str. 66 fündig. Die Wohnung gehörte der Universität, wurde gut beheizt und war zum Entzücken Howards in einem Haus in der Architektur des Kolonialstils. Er hatte den Ort gefunden, wo er das Leben eines alten Gentleman so leben konnte, wie er es für richtig hielt. Die Katzen der Nachbarschaften freundeten sich schnell mit ihm an und sein Briefalias „Grandpa Theobald“ entsprach immer mehr dem Status, den er in seinem Briefzirkel einnahm. 1933 erhielt er Post von dem damaligen sechzehnjährigen Robert Bloch, Drehbuchautor von Hitchcocks *Psycho*, den er zum Schreiben ermunterte und auf seine Art und Weise zu fördern versuchte.

Das Jahr 1934 war geprägt von Reisen von April bis Juli. Lovecraft besuchte Charlston, Savannah, St. Augustine, Friedrichsburg in Virginia und verbrachte mit dem jungen Robert H. Barlow die Monate Mai bis Juni in De Land, Florida. Der Aufenthalt in Florida verdient die Bezeichnung Aktivurlaub. Neben Diskussionen und philosophischen Dialogen erkundeten die beiden die Umgebung und Barlow zeigte Lovecraft abenteuerliche Tätigkeiten, wie das Fangen von Schlangen. Lovecrafts körperliche Ausdauer bei all seinen Ausflügen ist bemerkenswert und steht im Gegensatz zu seiner sonstigen körperlichen Konstitution. Nach diesen Ausflügen quer durch die USA widmete sich Lovecraft seiner letzten großen Arbeit: „The Shadow out of Time“. (1934-1935). 1935 besuchte er Barlow nochmals in Florida und 1936 war Barlow von Juli bis September Gast bei Lovecraft. Lovecraft schien der Tatendrang und das Talent des jungen Mannes zu imponieren. Er bestimmte ihn zu seinem literarischen Nachlassverwalter und es sollte nicht lange dauern bis sich Barlow tatsächlich um diesen kümmern musste.

1937 hatte Lovecraft Beschwerden, die er mit einer einfachen Grippe zu erklären versuchte und weitgehend ignorierte. Erst als er an massiven Schmerzen litt, seine Konzentration nachließ und er kaum mehr schreiben konnte, konsultierte seine Tante Annie einen Arzt. Anfang März wurde er ins Krankenhaus eingeliefert, wo der

Krebsspezialist Dr. Dustin die Diagnose Dickdarmkrebs bestätigte.⁸⁴ Seit rund einem Jahr wuchs der Krebs in seinem Darm; hätte Lovecraft rechtzeitig einen Arzt aufgesucht wäre die Heilungschance durch eine Operation selbst zu jener Zeit sehr hoch gewesen. Sein Tod wurde am 15. März 1937 im Jane Brown Memorial Hospital festgestellt.

2. Ein Abriss zur Gedankenwelt Lovecrafts

„I should describe mine own nature as tripartite, my interests consisting of three parallel and dissociated groups-(a) Love of the strange and the fantastic. (b) Love of abstract truth and of scientific logic. (c) Love of the ancient and the permanent. Sundry combinations of these three strains will probably account for all my odd tastes and eccentricities.“⁸⁵

Lovecraft gibt in den oberen Zeilen viel von sich und seiner Denkweise preis. Drei Tätigkeiten vereinen diese drei Gruppen von Interessen: Reisen, Schreiben und Lesen.

2.1 Abstract Truth and Scientific Logic

Ich sehe in der Vorliebe für abstrakte Wahrheit und wissenschaftliche Logik den zentralen Schlüssel zu Lovecrafts Gedankenwelt.

Bereits als Kind emanzipierte sich der Neu Engländer früh von der christlichen Religion. Den Glauben an den Weihnachtsmann verlor er bereits mit vier Jahren und im Laufe der nächsten Jahre blieb er mit Zustimmung seiner Familie vom religiösen Unterricht fern. Auf seine theologischen und philosophischen Fragen bekam er von den Vertretern der christlichen Religion entweder keine oder unbefriedigende Antworten. Die christliche Religion spiegelte für ihn Schwäche und Dogmatismus wieder. Der Heranwachsende ging mit den Anschauungen Nietzsches konform, dessen Ablehnung des Christentums er begrüßte. Die Idee des Übermenschen interpretierte er aus der gleichen verfälschten Sicht der Nationalsozialisten.

84 siehe R. Alain Everts, „Der Tod eines Gentleman: Die letzten Tage Howard Phillips Lovecraft“, in: *Der Einsiedler von Providence*, S. 183.

85 Joshi, *A Subtler Magick*, S. 13.

Seine geistige Heimat fand er in der antiken Mythologie und deren Religionsvorstellungen. Durch sein frühes Interesse für Latein und den Übersetzungen von antiken Schriftstellern und Gelehrten kam er in Kontakt mit der antiken Philosophie.

Epikur und Lukrez weckten Lovecrafts philosophische Neugier.⁸⁶ Epikurs (342-270 v. Chr.) Lehre erweiterte die Theorie der Atomisten; jener Lehre, dass alles Seiende auf kleine Teilchen zurückzuführen sei. Die Idee der kleinsten Teilchen bildete die Prämisse für die naturwissenschaftlichen Theorien und die Seelenlehre Epikurs. Der Tod sei nur die Auflösung der Teilchen, sowohl des Körpers als auch der Seele. Die Teilchen selbst blieben erhalten, allerdings ohne einer Wahrnehmung des ursprünglichen Körpers und der Seele. Epikur, ebenso wie HPL, nahm die Haltung eines Materialisten an. Glückseligkeit ist die Antwort auf die Frage, welches Ziel das menschliche Leben aufgrund dieser Erkenntnis haben soll. Der Lustgewinn, als Weg zum Glück, erweist sich als der Eckpfeiler der Lehre des Griechen. Geistiger und körperlicher Lustgewinn sind gleichberechtigt. Epikur betrachtete Freundschaft allerdings als die höchst erreichbare Lust und in seiner Philosophie bilden Güte, Milde und Zurückhaltung die Basis für das Erreichen der Glückseligkeit. Die Götter verhelfen nicht zur Glückseligkeit. Es mag sie zwar geben, allerdings spüren wir ihren Einfluss nicht. Unser Tun und Streben sind nicht von Interesse für sie.

Den aktuellen Wissenschaftsstand seiner Zeit, vor allem in den Disziplinen Chemie, Astronomie und Geografie verknüpfte er mit dieser materialistischen Grundhaltung. Lovecraft erkannte beide Seiten der materialistischen Medaille. Die plank'sche Entdeckung der Quanten, Einsteins Theorie von Zeit und Raum, die Entdeckung des Jupiters und die Erforschung der Pole sind Beispiele für das Lüften der letzten wissenschaftlichen Geheimnisse dieser Epoche. Die Forscher erkennen immer mehr, dass chemische und physikalischen Gesetze durch kleinste Teilchen bestimmt werden. Kein Gott, keine Seele, kein Mensch bestimmt die Abläufe des Universums. Diese Erkenntnis stößt uns vom Thron der Schöpfung. Die religiösen Modelle des Menschen, die einen Gott oder mehrere Götter über uns und den Planet Erde unter uns sehen, haben ausgedient.

86 Bertrand Russell, *Denker des Abendlandes: Eine Geschichte der Philosophie* (Bindlach: Gondrom, 1997) und Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S.61: HPL über Epikur: „[...] Epicurus, the leading ethical philosopher of the world.“

Der Materialist erkennt, dass jeder Mensch nichts anderes als ein Teilchen im All ist, dessen Schicksal durch Naturgesetze bestimmt wird, die er nicht ändern kann. Diesem Ausgeliefert sein, begegnet Lovecraft theoretisch wie praktisch.

Jeder Mensch muss sich seinen Lebenssinn selber suchen, um in diesem kalten und uninteressierten Universum Freude und Glückseligkeit zu empfinden. Meiner Ansicht nach liegt seine Grundmotivation zu schreiben in diesem Interessensgebiet des Logischen und der Wissenschaft. Seine fantastischen Prosastücke verbinden alle diese Interessen, allerdings sind sie nur ein kleiner Teil seines umfangreichen Schaffens. Ein kurzer Verlauf seines Werks macht dies deutlich:

Lovecraft sah sich zunächst als Lyriker, seine ersten Veröffentlichungen waren wissenschaftlicher Natur, seine längste Arbeit war der Reiseführer über Quebec. Seine Briefe stehen autobiographisch über allen seinen anderen Schriften, da sie in freier Form, spontan Platz für die Gedanken von HPL boten. Die reine Freude am Schreiben führt Lovecraft oftmals als Grund für seine Erzählungen an. Hier müssen wir zwischen der Pose des englischen Gentlemans und der Realität unterscheiden. Ein Blick in welchem historischen Kontext sich Lovecraft bewegte, ist sinnvoll.

Damals wie heute war es schwierig, Lyrik, Kurzgeschichten oder Novellen als unbekannter Autor bei einem Verlag zu veröffentlichen. Die wirtschaftliche Situation zur Zeit der Depression verschärfte die Lage. Verleger von Büchern und Magazinen befanden sich stark im Spielfeld der kapitalistischen Kosten-Nutzen-Rechnung und waren dem Gesetz von Angebot und Nachfrage unterworfen. Gegen diese wirtschaftlichen Ideen wehrte sich Lovecraft Zeit seines Lebens; seine Geschichten sind deswegen unverfälschter Ausdruck seiner Vorstellungen und seiner Gedanken. Dies ist umso bewundernswerter, da er sich dieses Ideal von seinen finanziellen Möglichkeiten nicht leisten konnte. Seine Veröffentlichungen, hauptsächlich im Magazin *Weird Tales*, waren eine seiner unregelmäßigen Einnahmequellen, auf die er nicht verzichten konnte. Für den Autor waren solche Veröffentlichungen ein Kampf. Ein Kampf mit der verhassten Schreibmaschine, mit den Ansprüchen der Verleger und dem Umgang mit dem bitteren Nachgeschmack einer Ablehnung oder einer massiv geänderten Veröffentlichung.

Für die Leser der Pulp Magazine waren seine Prosastücke zwar eine Abwechslung zu den sonst gleich gezimmerten Standarderzählungen, aber meistens sprengte er den Rahmen, was die Erwartung, die Länge, die Sprache und die Komplexität betraf.

Dass keine seiner längeren Erzählungen in Buchform erschien, hat mehrere Gründe. Wir dürfen nicht die Grundhaltung von Lovecraft vergessen: Schreiben als Freude und Selbstausdruck. Seine Bemühungen bei Veröffentlichungen spiegelten wieder, dass er nicht für sich oder seine Werke Werbung machte. Sandte er eine Geschichte ein, hatte das Beischreiben folgendes Muster:

Er schreibe für sich, er wisse nicht ob die Erzählungen gut seien, sie wurden jedenfalls schon ein paar mal abgelehnt und er lehne jegliche Änderungen von Schrift und Orthografie ab. In vielen Fällen legte er eine handschriftliche und daher unlesbare Kopie bei, da er das Abtippen auf der Schreibmaschine hasste.

Durch Kritik oder Ablehnung kam es ihm nicht in den Sinn, dass er sich und seine Arbeiten schlecht präsentierte, sondern Zweifel über sein Talent selbst. Ein Zeichen seiner Unsicherheit über den Wert seiner Arbeit war, dass eine seiner umfangreichsten Geschichten, erst posthum erschien. „Der Fall des Charles Dexter Ward“ hatte den Umfang für eine Buchveröffentlichung und Lovecraft hatte zu dieser Zeit auch die Anfrage für eine solche. Er ließ die Geschichte lieber ungetippt in einer Schublade. Erst August Derleth veröffentlichte sie.

2.2 The Ancient and the Permanent

Das zweite große Interessensfeld von Lovecraft das besonderes Augenmerk verdient: „Das Alte und das Beständige“.

Vergleichen wir ihn mit einem geistigen Zeitreisenden, in den U.S.A. 1890 geboren, der aber im England des 18. Jahrhunderts zuhause war.

Lovecrafts Jugend war geprägt von starren und konservativen Ansichten. Im Verlauf seines Lebens entwickelte sich Lovecraft zu einem liberaleren Denker; auf der einen Seite durch das Lesen und Vergleichen verschiedenster Autoren zu unterschiedlichen Themenkreisen, auf der anderen Seite durch seine empirischen Erfahrungen, die er erst im zunehmenden Alter machte. Dennoch steht er dem Neuen generell kritisch gegenüber. Sprague de Camp geht sogar so weit von „Neophobie“ zu sprechen.⁸⁷ Das England des 18. Jahrhunderts ist ein Zeitalter, dass mit seinem Leben in Providence im Einklang steht und ein Gegenpol zum Amerika dieser Zeit ist.

⁸⁷ de Camp, *H.P. Lovecraft*, S. 300.

Warum ist gerade das England des 18. Jahrhunderts die lebenswerte Epoche für Lovecraft? Eine Erklärung ist sicher die vorwiegende englische Herkunft seiner Vorfahren und die damit verwurzelten Traditionen. Das Auftreten seines Vaters als englischer Gentleman und die Aufforderungen seiner Mutter, sich wie ein Gentleman zu benehmen, spielen dabei eine wichtige Rolle.⁸⁸

Seine Begeisterung für die Literatur dieser Zeit ist sicher erklärbar durch den Rückgriff auf antike Themen und die Verwendung strenger Versformen. Das Verwenden der manierten Ausdrucksweise und der altenglischen Orthografie sind Zeichen für die Wertschätzung dieser Zeit und gleichzeitig wiederum Ablehnung des Hier und Jetzt. Immer wieder schreibt er in seinen Briefen „God save the King“⁸⁹, er bezeichnete Rhode Island nach wie vor als Kolonie des Königs und sah in der amerikanischen Revolution einen unberechtigten Aufstand gegen das britische Imperium. Seine Freunde belächelten seine eigenwillige Auffassung der Geschichte zwischen den U.S.A und Großbritannien.

Seine Haltung zu Politik und Gesellschaft sorgte hingegen für Diskussionsstoff in seinem Freundeskreis. Einer seiner ersten eigenen Veröffentlichungen war die Zeitschrift *The Conservative* (erstmalig 1915). Der Name ist Programm für die Ansichten des jungen Mannes. Er ist Militarist, Verfechter des Eingreifens der U.S.A in den ersten Weltkrieg und Befürworter der Prohibition. Der zeitweise glühende Rassismus ist ein dunkler Schatten im Leben und Denken des Künstlers. Gerade in seinen jungen Jahren finden sich in Briefen, Kommentaren und Gedichten ganz klar Vorurteile und rassistische Hetzparolen. Vor allem Minderheiten wie Juden, Schwarze und Asiaten waren ihm ein Dorn im Auge. Woher rührte dieser Ablehnung? Lovecraft lebte in einer Zeit, in der Vorurteile gegenüber Minderheiten üblich waren. In den U.S.A stand nach wie vor der weiße protestantische Amerikaner an der Spitze der Gesellschaft, der auf Minderheiten verachtend herabblickte.⁹⁰ Lovecraft selber fühlte sich durch seine Herkunft zu dieser Spitze gehörend. Durch seine Ablehnung anderer Volksgruppen wertete er sein karges Selbstwertgefühl auf. War Lovecrafts Fremdenhass die Triebfeder für seine phantastischen Kreationen? Hans Richard Brittnacher erklärt das Fremde in

88 vgl. ebd., S. 84-85: Zitat und Beschreibung der Eigenschaften eines Gentleman.

89 gemeint ist King George III. Vgl. auch Briefe von HPL.

90 vgl. *Lovecraft. Fear of the Unknown*, Regie: Frank H. Woodward, USA 2009.

seinem Essay „Die Rache der Zigeuner“ als einen typischen Baustein des Phantastischen:

„Der Hass auf das Fremde liegt ihr [der Phantastik, Anmr. RPF] geradezu als Basisaxiom zugrunde [...] Vampire und Werwölfe, Monster, Teufelspaktierer und Hexen - sie alle eint nicht nur die Abweichung von Normalität und Rationalität, sondern, dass sie im Dienst der Normkonsolidierung kollektiv gehetzt und zur Strecke gebracht werden.“⁹¹

Was ihm aus heutiger Sicht anzukreiden ist, ist nicht die Tatsache seines rassistischen Gedankenguts selbst; gesellschaftspolitisch war er ein schlimmes Kind seiner Zeit, aber keine Ausnahme. Anzukreiden ist ihm das Vernachlässigen seiner sonst logisch-wissenschaftlichen Sichtweise der Welt. Die wissenschaftlichen Erkenntnisse seiner Zeit entzogen Begriffen wie Arier und Teutone ihr Fundament und wurden schlussendlich als obsolet betrachtet.

Allerdings konnten wissenschaftliche Beweise nicht, wie normalerweise sonst, seine Einstellung zu diesem Thema ändern.

Warum konnte Lovecraft dieses Gefühl des Hasses nie durch die Logik der Wissenschaft, die sonst seine gedankliche Basis bildete, gänzlich verdrängen?

Ich bin der Meinung, Lovecrafts Rassismus drückte, vor allem in seinen späten Jahren, den Wunsch nach dem Erhalt des Alten und Beständigen aus. Für Lovecraft sind die zwei Begriffe „das Neue“ und „das Fremde“ schwer annehmbar.⁹² Der einzelne einer Klasse/Rasse mag gut sein, allerdings möge er den ihm zugewiesenen Platz in seinem Land, seinen Bereich und seiner Kultur einnehmen und so jede Volksgruppe nebeneinander in Frieden leben.⁹³ Diese Interpretation meinerseits ist eine mögliche

91 vgl. Hans Richard Brittnacher, „Die Rache der Zigeuner“, in: *Horror und Ästhetik: Eine interdisziplinäre Spurensuche*, Hg. Claudio Biedermann und Christian Stiegler (Konstanz: UVK, 2008), S. 189.

92 z.B. Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 325. Ein Brief HPLs an J. Vernon Shea, September 1933. Er sympathisierte zunächst mit Hitler, war aber über die Deportationen der Juden schockiert.

93 Davis, „Das Privatleben H.P. Lovecrafts“, S. 176ff. Sonia führt an, dass er die Juden hasse, da sie die christliche Religion durch die Kreuzigung Christi eingeleitet haben.

Erklärung; für uns in der Zeit der Globalisierung und mit den Ereignissen des zweiten Weltkrieges dennoch schwer nachzuvollziehen.

In seinem Freundeskreis und in der Rezeption nach seinem Tod bildete sein Rassismus den größten Widerspruch.

Viele seiner Freunde kannten Lovecrafts Aussagen und Meinungen zu diesem Thema nicht. In Konversationen galt er als zurückhaltend, witzig und belesen. Gefühlsausbrüche in irgendeiner Form kannten die meisten seiner Bekannten nicht. So reichte die Palette von Aussagen zum Thema „Rassismus und Lovecraft“ von rein rhetorisch bis hin zu einer Lüge.⁹⁴ Zwar zeigte er seinen Fremdenhass meistens nicht öffentlich, allerdings schien dieses Gefühl immer wieder aus ihm hervorzubrechen. Gerade die Zeit mit Sonia in New York spiegelt dies wieder. Auf der einen Seite, die aus dieser Zeit stammenden Briefe, Gedichte und Erzählungen, auf der anderen Seite Sonias Bemühen, Lovecraft auch in dieser Hinsicht bessern zu wollen. Sonia und Sam Loveman, beide säkularisierte Juden, wollten ihn überzeugen, dass Unterschiede in allen Rassen vorkämen. Beide seien keine Ausnahmen, sondern Beispiele für unterschiedliche Lebenseinstellungen unabhängig vom kulturellen Lebenshintergrund. Seine Vorurteile und die Schärfe in seinen Schriften nahm im Verlauf seines Lebens ab, verschwanden aber nie völlig.

Lovecraft dachte über ideale politische Systeme nach und diskutierte diese gerne mit seinen Briefpartnern. HPL sah zunächst in der Staatsform der Monarchie die beste Entfaltungsmöglichkeit für den Künstler. Speziell im England des 18. Jahrhundert traten die Aristokraten als Mäzen auf und ermöglichten so einen Aufschwung von Kunst und Kultur. Diese Möglichkeit des Gemeinwesens wurde durch seine konservativen Einstellungen verdrängt, die in den U.S.A durch die Republikaner vertreten wurden. Die Depression zeigte, dass die Republikaner mit ihren starren Ansichten diese Krise nicht meistern konnten. Lovecraft begrüßte in Folge Präsident Franklin D. Roosevelt und den von ihm geprägten *New Deal*, der Aufschwungsplan mit einem sozialistischen Konzept, der im Einklang mit der amerikanischen Vorstellung von Freiheit und Kapitalismus

94 vgl. verschiedene Stellungnahmen in *Der Einsiedler von Providence*: Cook, S. 117, Davis, S. 176 ff, Harry K. Brobst, S. 216. Weiters Joshi and Schultz, *Lord of a Visible World*, S. 63. Besonders das Gedicht „On the Creation of Niggers“ (1912) in Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 71-72 zeigt deutlich starke rassistische Vorurteile in seinen jungen Jahren.

stand. Lovecraft griff diesen Gedanken auf. In seinen Briefen und seinen Geschichten findet sich die politische Form des „sozialistischen Faschismus“.

Lovecraft konzipierte seine politische Utopie folgendermaßen: Zunächst müsste die Wahlberechtigung auf wenige Experten reduziert werden. Das gemeine Volk kann aufgrund der technischen, wissenschaftlichen und gesellschaftspolitischen Komplexität keinen Überblick über all die Ereignisse bewahren. Die gewählten Experten erkennen die Kompetenz der Politiker. Dadurch treffen die gewählten Politiker bessere Entscheidungen und entwickeln bessere Konzepte, wie den New Deal, und bilden automatisch eine gute politische und gesellschaftliche Basis. Dadurch werden Armut und Überlebensdruck des Einzelnen vermindert, es bleibt mehr Freizeit durch moderatere Arbeitszeiten und die ungebildete Masse kann durch staatlich geförderte Bildungsmaßnahmen im Bereich Kultur, Kunst und Wissenschaft auf ein höheres Bildungsniveau gehoben werden, von dem wiederum alle profitieren.

Wer bestimmt, wer die Experten sind? Wer kann über das Verhalten eines Politikers sicher sein, sobald er an der Macht ist? Wie oft bekleidet die geeignetste Person ein Amt und wie oft bekommt jemand einen Posten durch Nepotismus und Ellbogentechnik? Sieht die Masse in ihrer Freizeit eher fern oder liest sie ein Buch? Seine politische Konzeption ist eine romantische Utopie, die er in einigen seiner Geschichten verarbeitete.⁹⁵

2.3 The Strange and the Fantastic

Das dritte seiner großen Themengebiete „das Seltsame und das Fantastische“ möchte ich in diesem Kapitel beleuchten.

In seinen gelungensten Erzählungen verknüpfte er wissenschaftliche Elemente, einen reportagenhaften Stil mit dem „kosmischen Grauen“; dem revolutionären Stilelement in HPLs Texten. Das „kosmische Grauen“ selbst sind Kreaturen, die eigene Gesetze von Raum, Zeit und Materie kennen, die ihre eigenen Ziele verfolgen und denen der Mensch meist als zufälliger Statist ihre Wege kreuzt, ähnlich der Relation zwischen einem Menschen und einer Ameise. Die klassischen Elemente der Mythologie und der

⁹⁵ vgl. mit HPLs Erzählungen wie „At the Mountains of Madness“, „The Shadow out of Time“ und „The Whisperer in Darkness“

christlichen Religion hebelte Lovecraft auf den Spuren Feuerbachs aus. Diese Idee, in den besten seiner Texte umgesetzt, fußt auf Lovecrafts wissenschaftlichen und historischen Interesse. Seine Inspiration für seine Geschichten fand er in der Architektur verschiedener Stätten und Plätzen, seinem naturwissenschaftlichen Interesse und seinen lebhaften und heftigen Träumen. Einige Geschichten wie „The Statement of Randolph Carter“ waren entweder eins zu eins Erträumtes oder stark an seine Erlebnisse ihm Traum verknüpft. Er verachtete Drogen als Mittel zur Steigerung der Kreativität und so ist sein Eintreten für die Prohibition, als auch seine lebenslange Abstinenz ein deutliches Zeichen dieser Ablehnung.⁹⁶

3. Die literarische Auferstehung und das Weiterleben Lovecrafts

3.1 Sein Nachlass

Lovecraft hatte dem Tod stoisch ins Auge gesehen und während seines Lebens, um seine Person und seine Schriften kein großes Aufsehen gemacht. Er wäre ein Vergessener der Literatur geworden, wenn seine Freunde dies nicht verhindert hätten.

Lovecraft bestimmte schriftlich Robert H. Barlow (1918-1951) zu seinem Nachlassverwalter. Einige Tage nach Lovecrafts Tod besuchte er Annie Gamwell und gemeinsam mit einem Anwalt unterzeichneten beide eine Vereinbarung. Für einen Dollar erhielt Barlow das Recht für den Besitz der Manuskripte, um diese zu veröffentlichen. Im Jahr 1938 veröffentlichte Barlow das erste und einzige Manuskript. Die schlampige Ausgabe „The Notes and Commonplace Book of H.P. Lovecraft“ sorgte für Unmut bei Donald Wanderei (1908-1987) und August W. Derleth (1909-1971). Mit Hilfe von Mrs. Gamwell und Anwalt Albert. A Baker fochten sie die schriftliche Vereinbarung an, gestützt auf der Tatsache, dass Robert Barlow zum Zeitpunkt der Unterschrift minderjährig war. Barlow zeigte sich kooperativ und stellte die Texte sowohl Derleth, Wanderei, als auch der John Hay Library der Brown University zur Verfügung.

96 siehe W. Paul Cook, „In memoriam Howard Phillips Lovecraft“, in: *Der Einsiedler von Providence*, S. 124.

Die erste Veröffentlichung des Duos Derleth/Wanderei „The Outsiders and Others“ erschien am 1. Dezember 1939. Das Projekt begleiteten zu Beginn rote Zahlen. Die beiden Freunde Lovecrafts konnten den unsicheren Start überwinden und gründeten den Verlag Arkham House. Zunächst verlegten sie nur Schriften von HPL; mit der Zeit etablierte sich der Verlag als Plattform für Science Fiction- und Weird Fiction Literatur. August Derleth und Donald Wanderei verhinderten das Vergessen. Derleth nimmt eine besondere Rolle im Freundeskreis ein. Er war nicht nur treibende Kraft beim Verlegen des Werks, sondern Erfinder des „Cthulhu Mythos“; mehr dazu später.

Lovecrafts Werk und die Bestrebungen seiner Freunde es zu veröffentlichen, zeigen, wie schwierig es war, phantastische Literatur zu publizieren. Bei einem Besuch in einer Buchhandlung ist es für uns selbstverständlich, Stephen King neben William Shakespeare oder Karl May neben Friedrich Schiller zu finden. Wiederum müssen wir uns in die damalige Zeit zurückversetzen. Der Begriff Populärkultur war noch nicht geboren, Kunstwerke die keine Aufnahme in den Kanon der Hochkultur fanden, wurden schnell als minderwertiger Schund abgestempelt. Der Film begann seinen Weg der Anerkennung als Jahrmarktsattraktion für den Pöbel und konnte sich erst langsam als vollwertiges Kunstmedium etablieren.⁹⁷ Für die Literatur in dieser Zeit begann die Unterscheidung zwischen Hochkultur und Schund bereits bei der Publikationsweise. Hochgeistiges wurde in einem Hardcover Buch verkauft, der Rest nach belieben. Die Verarbeitung des Mediums selbst sollte die Qualität des Inhalts reflektieren.

Don G. Smith deckt diesen Widerspruch auf:

„As one might expect, the pulps published much ephemeral [kurzweilig, Anmr. RPF] trash. On the other hand, they also published some of the most important writers and popular artists of the twentieth century.“⁹⁸

Bereits zur Zeit Lovecrafts bezeichnete man mit Pulp Magazine eine Zeitschrift, deren Inhalt meistens kurzweilig und gleichmäßig gestrickte Geschichten von Detektiven, Gespenstern, Monstern und Außerirdischen mit dazu passenden Illustrationen an den

⁹⁷ vgl. Paech, „Intermedialität“.

⁹⁸ Don G. Smith, *H.P. Lovecraft in Popular Culture: The Works and their Adaptations in Film, Television, Comics, Music and Games* (Jefferson: McFarland, 2006), S. 7.

Mann brachte. Frei übersetzbar mit „Groschenhefte“ oder „Romanhefte“ finden sich heute noch vergleichbare Publikationen in Trafiken und Kiosken.⁹⁹

In diesen aktuellen Pulp wird der Leser nicht von einem neuen Lovecraft überrascht. Die kulturellen Wirkungsbereiche sind heute differenzierter, auch wenn sie sich vermischen. Hochkultur, Populärkultur und Trivallliteratur. Den Stein für die Unterscheidungen haben Künstler wie H.P. Lovecraft, Clark Ashton Smith oder Robert E. Howard ins Rollen gebracht.

3.2 Seine Rezeption

Edmund Wilson unterzog Mitte der Vierziger des 20. Jhr. HPL einem scharfen Urteil. In dem 1944 veröffentlichten Artikel „A Treatise on Tales of Horror“ in *The New Yorker* erwähnt er die wichtigsten Vertreter des Gruselgenres. Lovecraft bleibt unerwähnt, doch viele Leser äußern in Briefen den Wunsch mehr über HPL zu erfahren. Auf die Leserbriefe Stellung beziehend widmete sich Wilson in „Erzählungen des Wundersamen und des Lächerlichen“ ganz dem Pulpfürst aus Providence.¹⁰⁰ Dieser Artikel ist keine Kritik, sondern ein Verriss und liest sich wie folgt:

„Dieser Mythos [Cthulhu Mythos, Anmr. RPF] postuliert eine Rasse fremdartiger Götter und grotesker vorgeschichtlicher Völker, die immerzu ihren Schabernack mit Zeit und Raum treiben und in die zeitgenössische Welt einbrechen, gewöhnlich irgendwo in Massachusetts. [...] Das einzige wirkliche Grauen in den meisten dieser Erzählungen ist das Grauen schlechten Geschmacks und des Kitsches. Lovecraft war kein guter Schriftsteller.“

Die Kritik ist zwar negativ, zeigt aber deutlich das wachsende Interesse an Lovecrafts Geschichten.

Anfang der Sechziger des 20. Jahrhunderts rückt das Werk Lovecrafts ins Rampenlicht von Gesellschaft und Literaturkritik. In ganz Europa und den U.S.A finden Lovecrafts

⁹⁹ vgl. das Romanheft Sortiment des Verlags Bastei Lübbe im deutschsprachigen Raum unter <http://www.luebbe.de/Romanhefte>, 2.6.2011.

¹⁰⁰ Edmund Wilson, „Erzählungen des Wundersamen und des Lächerlichen“, in: *H.P. Lovecrafts kosmisches Grauen*, S. 174 ff.

Geschichten ein positives Echo und von einigen Kritikern wird HPL als einer der besten Schriftsteller der Weltliteratur gefeiert.¹⁰¹

Im Jahr 1965 erscheint im Münchner Wilhelm Heyne Verlag der erste Erzählband von HPL; *12 Gruselstories*, gekürzt und inadäquat von Wulf H. Bergner übersetzt. Erst als H.C. Artmann im renommierten Inselverlag seine Übersetzung von *Cthulhu* vorlegt, erwacht das Interesse der Journalisten und der Öffentlichkeit.¹⁰²

Einer dieser Kommentare zu H.C. Artmanns Übersetzung liefert Jörg Drews:

„Da bleibt dann kein Auge trocken, wenn „hündische Wesen“ mit der „Beschaffenheit von zähem Schleim und grauem, warm zerfließenden Gummi“ in unsere irdischen Bezirke platter Rationalität einbrechen.“¹⁰³

4. Cthulhu- oder Lovecraftmythos?

Ähnlich wie das Wort Medium hat das Wort Mythos im Deutschen eine Vielzahl von Bedeutungen und Verwendungen. Der Kontext im Text oder im Gespräch sind entscheidend für die Entfaltung dieses Begriffs. Zunächst möchte ich, wie bei Medium, den Terminus im Rahmen dieser Arbeit definieren.

101 vgl. Barton L. St. Armand, „Die Fakten im Falle H.P. Lovecraft“, in: *HPLs kosmisches Grauen*, S. 179 und Detlef Klewer, „Cthulhu: Der Fluch des Unverfilmbaren“, in: *H.P. Lovecraft. Von Monstren und Mythen*, Hg. Andreas Kasprzak (Bad Tölz: Thomas Tilsner, 1997), S. 227.

Christian Brachthäuser, *Eine grenzenlos einsame Seele: H.P. Lovecraft - Leben und Werk* (Groß-Gerau: Ancient Mail Werner Betz, 2006), S. 78. Von 1970 bis 1973 wurden in den U.S.A. über eine Million Lovecraft Paperbacks verkauft.

102 Robert N. Bloch, „H.P. Lovecraft im deutschsprachigen Raum, seine Epigonen und Nachfolger“, in: *H.P. Lovecraft: Monstren und Mythen*, S. 183ff.

103 Jörg Drews, „Vier Rezensionen“, in: *HPLs kosmisches Grauen*, S. 221.

4.1 Übersetzung und Definiton von Mythos

Im Fremdwörterbuch finden sich drei Erläuterungen zu Mythos oder Mythos:¹⁰⁴

- 1) überlieferte Dichtung, Sage o.Ä. aus der Vorzeit eines Volkes (die sich bes. mit Göttern, Dämonen, der Entstehung der Welt, der Erschaffung des Menschen befasst)
- 2) Person, Sache, Begebenheit, die (aus meist verschwommenen, irrationalen Vorstellungen heraus) glorifiziert wird, legendären Charakter hat.
- 3) falsche Vorstellung

Die Spannung für das Leben und das Werk Lovecrafts entsteht, da alle drei Bedeutungen sich nicht ausschließen, sondern ineinander verschwimmen.

Robert A. Segal schreibt in seinem Vorwort zum Thema Mythos:¹⁰⁵

- „Es gibt keine Theorie zum Mythos selbst, weil es auch keine [wissenschaftliche, Anmr. RPF] Disziplin gibt, die sich ausschließlich mit Mythen befassen würde.“¹⁰⁶
- Die drei grundlegenden Fragen für die Erforschung des Mythos sind sein Ursprung, seine Funktion und seine Thematik.¹⁰⁷

Segal definiert den Mythos nun als Geschichte über etwas Bedeutendes, die etwas Entscheidendes leistet, jedoch offen lässt, worin diese Leistung besteht.¹⁰⁸

In seiner kleinen Einführung stellt Segal einige Theorien und deren Vertreter vor. Zunächst beginnt die Kritik am Mythos mit J. G. Frazer, der den Mythos als primitives

104 Die Dudenredaktion (Hg.): Duden: *Das Fremdwörterbuch* (Mannheim: Dudenverlag, 9. aktualisierte Auflage, 2007)

105 Robert A. Segal, Mythos: *Eine kleine Einführung* (Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2007).

106 Ebd., S.8.

107 Ebd., S.9.

108 vgl. ebd., S. 13.

Deutungsmodell der Welt sieht, welches durch die Wissenschaft abgelöst wurde. Segal wirft ein: Warum gibt es dennoch Mythen bis zum heutigen Tag?

Möglicherweise wäre HPL mit Claude Levi-Strauss oder Karl Popper konform gegangen. Levi Strauss denkt den Mythos als Teil der Wissenschaften. Der Mythos ist die konkrete Form, während die neuen Disziplinen, abstrakte Wissenschaft darstellen. Aufbauend auf diese Gedanken sieht er Mythen als Beispiel für das menschliche Denken und wie wir Phänomene klassifizieren. Wir denken in Gegensatzpaaren, da wir die Welt von Haus aus als gegensätzlich erfahren. Der Mythos greift diese Art des Denkens auf und versucht Gegensatzpaare auszugleichen.

Popper dreht den Levi-Strauss' ersten Gedankengang um. Wissenschaft entstand und entsteht dadurch, dass der Mythos nicht alles erklären kann. Die Wissenschaft versucht die Lücken des Mythos zu schließen.

Mircea Eliades Position bezieht sich, wie die Poppers, auf den modernen Menschen. Da dieser ebenfalls über Mythen verfügt, müssen diese mit der Wissenschaft vereinbar sein. Durch die Erzählung der Mythen kehren die Menschen in jene Zeit des Mythos zurück. Der Mythos verwandelt sich in einen fliegenden Teppich, der in der Vergangenheit Begegnungen mit dem Göttlichen ermöglicht. Da Wissenschaft diese Möglichkeit nicht besitzt, besteht der Mythos sowohl für den primitiven, als auch für den modernen Menschen. Eliade weist darauf hin, dass gerade Medien wie Buch, Film und Theater Mythen offenbaren. Träger dieser Mythen sind z.B. die Familiengeschichte der Kennedys oder das Leben George Washingtons.

Die Modelle zum Mythos von Freud und seinen Kollegen hätte Lovecraft, wie die Lehren Freuds allgemein, abgelehnt.

Überspitzt gesagt sind Mythen Träume, wobei der Traum dem Privaten vorbehalten ist, während der Mythos für die Öffentlichkeit bereit steht.

Verknüpfen wir Mythos und Literatur finden wir eine starke Bindung vor.

So sieht Northrop Frye (1912-1991) den Mythos nicht als eine literarische Form, sondern als Urquell der Erzählungen, insbesondere der Heldengeschichten.¹⁰⁹ Autoren wie Joseph Campbell in *Der Heros in tausend Gestalten* oder Friedhelm Schneidewind in *Mythologie und phantastische Literatur* schlagen in diese Kerbe. Campbell weist auf die Eckpfeiler jeder Heldenerzählung hin, Schneidewind auf die typischen Motive.

¹⁰⁹ Segal, *Mythos*, S. 112.

Ein Vergleich zwischen den Theorien Campbells und dem Werk Lovecrafts zeigt, warum es notwendig ist beim Schreiber aus Providence auf die Bezeichnung des **Anti-Helden** zu pochen.

4.2 Der Derleth Mythos

August Derleth (1909-1971) bewahrte auf der einen Seite Lovecrafts Schriften vor dem Zerfall in der Schublade. Die Veröffentlichung der Erzählungen von HPL bildeten die Grundlage für den Aufbau des Verlags *Arkham Horror*; eine der ersten Publikationsplattformen für phantastische Literatur.

Auf der anderen Seite ernannte er sich selbst zum Gralshüter über das Werk Lovecrafts und agierte als oberste Instanz über Lesart und Interpretation.

Derleth bewunderte Lovecraft, verstanden hat er ihn nicht. Derleths Dogmatismus und sein Unverständnis für Lovecrafts Philosophie führten dazu, dass DERLETH den Begriff „Cthulhu Mythos“ erfand und prägte. Derleth, der Detektivgeschichten und lokale Sagen verfasste, war gläubiger Katholik; Lovecraft bezeichnete „[...] little Augie Derleth [...]“ in einem seiner Briefe als:

„[...] self-blinded earth gazer [...]“¹¹⁰

Lovecraft spürte möglicherweise, dass Derleth sein Werk schätzte, aber missverstand und setzte deshalb Barlow als Nachlassverwalter ein.

In seinem Artikel „August Derleth: Myth-Maker“ kritisiert Robert M. Price die Kernpunkte der dogmatischen Auslegung der Geschichten Lovecrafts durch Derleth:

„Among the crimes, with which Dirk W. Mosig has charged August Derleth, two stand out as of key importance. First, Derleth remolded Lovecraft's Mythos along the lines of the Judaeo-Christian story of Lucifer's rebellion against God [...] The second offense with which Derleth is charged of is that of domesticating HPL's transcendent Old Ones as mere „elemental forces“.“¹¹¹

¹¹⁰ Joshi and Schultz: *Lord of a Visible World*, S. 259.

¹¹¹ Robert M. Price, „August Derleth: Myth-Maker“, in: *The Crypt of Cthulhu Archive* <http://crypt-of-cthulhu.com/mythmaker.htm>, 24.8.2011; (Datum der Erstveröffentlichung 1982).

Der wachsenden Kritik an der Auslegung begegnete der Verlagsgründer mit einem Zitat, das in keiner schriftlichen Form vorliegt:

*„All my stories, unconnected as they may be, are based on the fundamental lore or legend that this world was inhabited at one time by another race who, in practising black magic, lost their foothold and were expelled, yet live on outside, ever ready to take possession of this earth again.“*¹¹²

Price ergänzt weiters:

„No writing of Lovecraft’s containing this quote has ever been found.“¹¹³

Derleth hat Lovecrafts Philosophie und seine Konzepte missverstanden, seine Sicht als einzig wahre etabliert und diese mit einer unbelegbaren Quelle verteidigt.

Der Arbeit S.T. Joshis ist es zu verdanken, dass die Sicht auf Lovecrafts Werk frei ist. Als Herausgeber hat er die Geschichten anhand der Quellen neu übertragen, sorgsam editiert und mit reichhaltigen Kommentaren versehen. Daher bilden die von ihm editierten Primärtexte und seine Sekundärliteratur zu Lovecraft die Basis für jede Auseinandersetzung mit dem Schriftsteller.

Nicht nur als Verleger drückte August Derleth seinen Stempel auf, sondern auch als „Ko-Autor“ mit Lovecraft. HPL trägt bei den Zusammenarbeiten wie *Die dunkle Bruderschaft* maximal zwei bis drei Sätze bei, den Rest der Geschichten zimmerte Derleth zusammen. Die epigonalen Pastiches von Derleth beruhen auf den Notizen und Skizzen aus HPLs Commonplace Book [Notizbuch. Anmr. RPF].¹¹⁴ Auf diese absurde

112 R.M. Price zitiert nach Susanne Smuda, *H.P. Lovecrafts Mythologie: „Bricolage“ und Intertextualität: Erzählstrategien und ihre Wirkung* (Bielefeld: Aisthesis Verlag, 1997), S. 12.

113 Ebd., S. 12.

114 „Lovecraft hat etwas an sich; er hat offensichtlich irgendeine geheime Formel erfunden, die es möglich macht, den „Schatten über Innsmouth“ etwa vier- oder fünfmal zu lesen, ohne das Interesse dafür zu verlieren, wohingegen man schon bei der ersten Lektüre der Erzählungen August Derleths, die die gleichen Motive auf dieselbe Art und Weise bearbeiten, zu schlummern beginnt.“ Marek Wydmuch, „Der erschrockene Erzähler“, in: *HPLs kosmisches Grauen*, S. 137.

Möglichkeit, Lovecraft zu seinem Ko-Autor zu machen, weist Andreas Städing in seinem Artikel „Bemerkungen zu den Lovecraft/Derleth-Kollaborationen“ hin:

„Bleibt insgesamt zu fragen, wo August Derleth respektive seine deutschen Herausgeber das Recht zu der Behauptung herleiten, er hätte irgendwelche Fragmente Lovecrafts vervollständigt.“¹¹⁵

4.3 Der Mythos vom Mythos

Lovecraft selbst nannte seine Schöpfungen in Briefen wiederholt „Yog-Sothothery“. Dirk W. Mosig hat vorgeschlagen, diesen Terminus anstatt des „Cthulhu-Mythos“ zu verwenden, mit diesem Vorschlag konnte er sich nicht durchsetzen. So wie Lovecraft als Autor phantastischer Literatur gewisse Erwartungen weckt, ist das Bild von Cthulhu geradezu das Logo einer Trademark. Das „Produkt Cthulhu Mythos“ steht für Lovecraft und dessen Arbeit. Kein anderes Element oder Schöpfung von Lovecraft ist dermaßen ein Teil der Popkultur geworden. Den Namen, und den damit ikonischen Wert seines Wesens Cthulhu zu ändern, gelang nicht und ist meiner Ansicht nicht mehr möglich.

Vor allem seine Geschichten ab 1926 zählen zum „Cthulhu Mythos“. Wenn wir das Schaffen Lovecrafts mit einer Kategorie ergänzen wollen, schlage ich vor, ALLE seine Geschichten als einen großen Mythos zu sehen. Die große Vielfalt an Themen und dessen Ausarbeitungen machen den Reiz Lovecrafts aus. Ein Vergleich zwischen der Kurzgeschichte „The Red Hook Horror“ und „The Dream-Quest of Unkown Kadath“ veranschaulicht, wie breit sein Oeuvre gestreut ist. Wenn wir dieser Vielfalt Tribut zollen wollen, nennen wir den Mythos doch LOVECRAFT MYTHOS.¹¹⁶

Rufen wir uns die Definitionen des Mythos in Erinnerung und vergleichen diese mit Lovecrafts Leben, seiner fiktionalen Arbeit, seinen Briefen, seinem Nachlass und der Rezeption. Auf jeden dieser Teile trifft die Definition zu.

Seine Geschichten, auf alten Legenden und Volksglauben aufbauend, presst er ihn in keine strikte Struktur und bietet lose Enden und Anhaltspunkte zum Weiterführen. Sein

115 Andreas Städing, „Bemerkungen zu den Lovecraft/Derleth-Kollaborationen“, in: *HPL: Von Monstren und Mythen*, S. 80.

116 vgl. Joshi, *A Subtler Magick*, S. 125.

Werk bildet ein Verbindungsglied zwischen dem alten Mythos und neuen Mythen, deren dialektischer Schluss, das Weitermodellieren der Ursprungsidee ist. Dazu äußert sich Friedhelm Schneidewind:

„Wirklich komplett Neues zu erfinden, ist praktisch unmöglich; die Kunst des Schreibens besteht zu einem nicht unerheblichen Teil darin, Ideen und Motive neu zu verbinden und darzustellen.“¹¹⁷

Dieses lose Zusammenhängen der einzelnen Texte anstatt dem dogmatischen Gliedern in einen Pantheon, öffnet Freiräume für Interpretation und schafft Lücken, die ein wichtiges Element von Intermedialität bilden.¹¹⁸

Dirk W. Mosig setzt Leon Festingers kognitive Dissonanztheorie in Beziehung zu Lovecrafts Schaffen. Diese Theorie dient als eine Möglichkeit, die Faszination bezüglich Lovecraft zu erklären:

„Kognitive Dissonanz ist ein unangenehmes, schmerzliches, disharmonisches Gefühl, resultierend aus psychologischen Unvereinbarkeiten, d.h. aus einem Zusammenprall oder Konflikt zwischen zwei Ideen oder zwischen Überzeugungen und Verhaltensweisen. Wenn zwei Ideen nicht zusammenstimmen oder sich gegenseitig widersprechen, sagt man von ihnen, daß sie sich im Zustand der Dissonanz befinden.[...] Tritt Dissonanz einmal auf, muss sie reduziert werden und sei es durch einen Wandel der Ansichten, Überzeugungen, Vorstellungen oder Verhaltensweisen: anders gesagt, Dissonanz ist ein motivierender Zustand und die mit ihr verbundene Spannung kann durch eine Rückkehr zu einem Zustand kognitiver Konsonanz oder psychologischer Harmonie gelöst werden.“¹¹⁹

Vergleichen wir die Theorie Festingers, ist nach dem Ansatz von Levi-Strauss der Mythos eines dieser harmonieschaffenden Mittel. Der Mythos zeigt die Gegensatzpaare und löst sie auf.

117 Friedhelm Schneidewind, *Mythologie und phantastische Literatur* (Essen: Oldib Verlag, 2008), S. 9.

118 vgl. Paech, „Intermedialität“, S. 8.

119 H.P. Lovecraft, *Stadt ohne Namen* (Frankfurt: Suhrkamp, 1997), S. 278-279.

Bei Lovecrafts Geschichten kann man unter diesem Gesichtspunkt von einer **Anti-Mythologie** sprechen. Seine Mythen lösen keinen Widerspruch auf, sondern schaffen welche!

Lovecrafts Leben, seine Widersprüche und sein Werk von den Briefen bis zu den Geschichten bilden eine Vielzahl von Micromythen. Diese Micromythen bilden den Lovecraftmythos, die ihre gemeinsamen Anknüpfungs- und Abgrenzungspunkte besitzen.

An dieser Stelle rufe ich die Metapher von Eliades Mythos, als fliegender Teppich in die Vergangenheit und zum Göttlichen, in Erinnerung. Beides bietet uns der Lovecraftmythos mit seiner Yog-Sothothery, seinem Cthulhu Mythos und seinen losen Enden.

5. Analyseschlüssel der Textbeispiele

So wertvoll die einzelnen Untersuchungen zum Einsiedler aus Providence sind; meiner Meinung nach pendeln sie zwischen zu detailliert oder zu allgemein.¹²⁰

Lovecrafts Erzählungen sind nach meinem Wissen, weder konkret noch detailliert untersucht worden.

Ich möchte die Geschichten auf relevante Strukturen durchforsten, die auf den Stil HPLs rückschließen lassen. Auf die strenge Beweisführung im Sinne einer Analyse ALLER fiktiven Texte Lovecraft verzichte ich zu Gunsten zweier exemplarischer Beispiele: „The Call of Cthulhu“ und „The Dunwich Horror“.

Ich folge bei der Analyse der Texte, Nicole Mahnes strukturalistischer Zusammenfassung der wesentlichen Elemente eines Romans.¹²¹ Unterscheidungen zwischen dem Inhalt eines narrativen Textes (fabula/histoire) und der Darstellungsseite (sjuet/discours) bilden Grundlagen für die Untersuchung der Text- und Filmbeispiele.¹²² Das strukturalistische Gerüst mit weiterführenden Theorien und historischen Informationen ergänzt, um die Frage zu klären:

Welche Elemente zeichnen Lovecrafts Arbeiten aus und inwiefern gelingt es dem Medium Film diese zu adaptieren?

120 vgl. Susanne Smudas Untersuchung *H.P. Lovecrafts Mythologie*. Sie untersucht das gesamte Werk Lovecrafts ohne eine einzelne Erzählung detailliert zu betrachten.

Pöckl vergleicht Lovecraft mit einem seiner Vorbilder Arthur Machen.

Bernhard Pöckl, *Howard Phillips Lovecraft und Arthur Machen: Das Fantastisch-Wunderbare zwischen Spiritualität, Sexualität und Pseudomythen* (Wien: Dipl. Universität Wien, Vergleichende Literaturwissenschaft, 2008).

121 Nicole Mahne, *Transmediale Erzähltheorie: Eine Einführung* (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2007), S. 19 und S. 25-43.

122 vgl. ebd., S. 12.

5.1 Theorien zur Phantastischen Literatur und Lovecrafts Ansichten

Die Schwierigkeiten Lovecrafts und anderer Autoren seiner Zeit, die sich der phantastischen Literatur verschrieben haben, habe ich bereits an der Form der Wahrnehmung der Gesellschaft und der Form der Veröffentlichung der Geschichten gezeigt.

Welche Texte begrenzt der Begriff „Phantastische Literatur“?

Uwe Durst münzt die Erkenntnisse der Dissonanztheorie in ein duales Modell um, um den Aufbau der Phantastischen Literatur zu erklären.

Zu Beginn bietet Durst einen kurzen Abriss über den Werdegang des Ausdrucks „Phantastische Literatur“. Zwei Auffassungen prägen die Definition des Genres. Eine maximalistische Definition, die als verbreiteter gilt und eine minimalistische Definition, die von einer Forschungsminderheit vertreten wird:¹²³

„Für maximalistische Theoretiker umfaßt die phantastische Literatur alle erzählenden Texte, in deren fiktiver Welt die Naturgesetze verletzt werden [...] Die undifferenziertesten Bestimmungen setzen die phantastische Literatur *ahistorisch* mit allen Texten gleich, die nach heutiger naturwissenschaftlicher Sicht übernatürliche Elemente enthalten.“¹²⁴

Hier tritt Lovecraft als Theoretiker in Erscheinung. In seinem Werk *Supernatural Horror in Literature* geht er davon aus, dass phantastische Literatur so alt wie die Menschheit sei¹²⁵, und dass der einzige Prüfstein für das Bestimmen von unheimlicher Literatur die Angst ist, die sie beim Leser erzeugt.¹²⁶

123 Uwe Durst, *Theorie der phantastischen Literatur: Aktualisierte, korrigierte und erweiterte Neuauflage* (Berlin: LIT Verlag, 2. Auflage, 2010), S. 28.

124 Ebd., S. 29.

125 Ebd., S. 29-30.

126 Ebd., S. 30.

Roger Caillois liefert eine der markantesten Beschreibungen: Das Phantastische ist ein Riss im Gewebe der wissenschaftlichen Sicherheiten.¹²⁷

Durst rechnet mit der maximalistischen Schule ab:

„Die Theoriegeschichte des Phantastischen erweist sich [...] als ein trüber Sumpf terminologischer Ungenauigkeiten und überkommener theoretischer Vorstellungen.“¹²⁸

Diesen Sumpf will er gemeinsam mit Tzvetan Todorov trocken legen.

Durst bringt die Grundsatzidee von Todorov auf den Punkt:

„Todorov [als Vertreter der minimalistischen Schule, Anmr. RPF] beschreibt das Phantastische als Widereinander zweier diskrepanter Realitäten, von denen eine natürlichen, die andere hingegen übernatürlichen Charakters sei.“¹²⁹

Durst modifiziert den Gedanken, indem er narrative Literatur **generell** als phantastisch einstuft.¹³⁰ Er bedient sich der Unterscheidung von *Wirklichkeit*, **die außerhalb des Werkes** liegt und *Realität*, die **innerhalb des Werkes** zu finden ist.¹³¹

Wirklichkeit und Realität können bis zu einem gewissen Grad korrelieren, aber nie im Massstab eins zu eins erscheinen.¹³² Seine Theorie hält er im folgenden Satz fest:

„In der phantastischen Literatur werden zwei erklärende Realitätssysteme gegeneinander ausgespielt und so jede gültige Erklärung verweigert.“¹³³

127 Ebd., S. 32.

128 Ebd., S. 39.

129 Ebd., S. 41.

130 vgl. ebd., S. 79.

131 vgl. ebd., S. 69 und den filmischen Fachbegriff „Diegese“, die Welt innerhalb des Films. So gehört z.B. der Vorspann/Abspann nicht zur Welt des Films.

132 vgl. ebd., S. 99.

133 Ebd., S. 121. Hrv. RPF.

Science-Fiction ist ein Teil der Phantastik, der Systemkampf ist allerdings wissenschaftlich motiviert erklärt.¹³⁴ **Bei seiner Schlussbetrachtung unterstreicht Durst, dass sich Phantastik nicht durch eine Abweichung der Wirklichkeit, sondern vom Abweichen literarischer Konventionen auszeichnet.**¹³⁵

Obwohl Durst den Riss in der Realität nach Caillois relativiert und seine Thesen gekonnt ins Treffen führt, muss er auf kleinere Bausteine zurückgreifen. Er borgt den Begriff der Sequenz von Roland Barthes aus. Eine Sequenz bildet nun eine logische Folge von Kernen, die miteinander durch eine Relation der Solidarität, verbunden ist; eine Sequenz bildet, anders formuliert, eine bedrohte logische Einheit.¹³⁶ In den Lücken zwischen diesen Sequenzen findet sich das Phantastische.¹³⁷

Genau diese Lücken interessieren uns vom Standpunkt der Intermedialität und werden aufgrund des Vergleichs der Medien gehäuft auftreten. Nicole Mahne dazu:

„Medien übernehmen nicht die Funktion neutraler Transportbehältnisse für beliebig austauschbare Inhalte. Im Gegenteil prägen ihre Struktureigenschaften die *Ausdrucksform* und damit auch den *Ausdrucksinhalt* des Erzählten.“¹³⁸

5.2 Struktur von Erzählungen nach Nicole Mahne¹³⁹

Grundelemente einer Erzählung

¹³⁴ Ebd., S. 339.

¹³⁵ vgl. ebd., S. 393.

¹³⁶ vgl. ebd., S. 240.

¹³⁷ vgl. ebenda, S. 393/394 und Arno Metling, „Formalisierung des Schreckens: Zu einer Theorie der phantastischen Literatur mit E.T.A. Hoffmann, H.P. Lovecraft und Paul de Man“, in: *Horror und Ästhetik*, S. 241. Metling bezieht sich auf die Minimalisten und hält fest: „[...]“, dass es bestimmte Stellen im Text gibt, die das Phantastische markieren.“

¹³⁸ Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S. 15.

¹³⁹ Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*.

Die Grundelemente jeder erzählten Geschichte sind:¹⁴⁰

- **Das Figurenpersonal**
- **Der Ort**
- **Die Ereignisse** sind unterteilbar in *Geschehnisse*, bei denen der Protagonist passiv bleibt und *Handlungen*, bei denen eine mentale Änderung beziehungsweise physisches oder verbales Handeln die Geschichte vorwärts treiben.
- **Die Zeit**

Die Grundelemente einer Erzählung sind:¹⁴¹

1. Die Erzählinstanzen

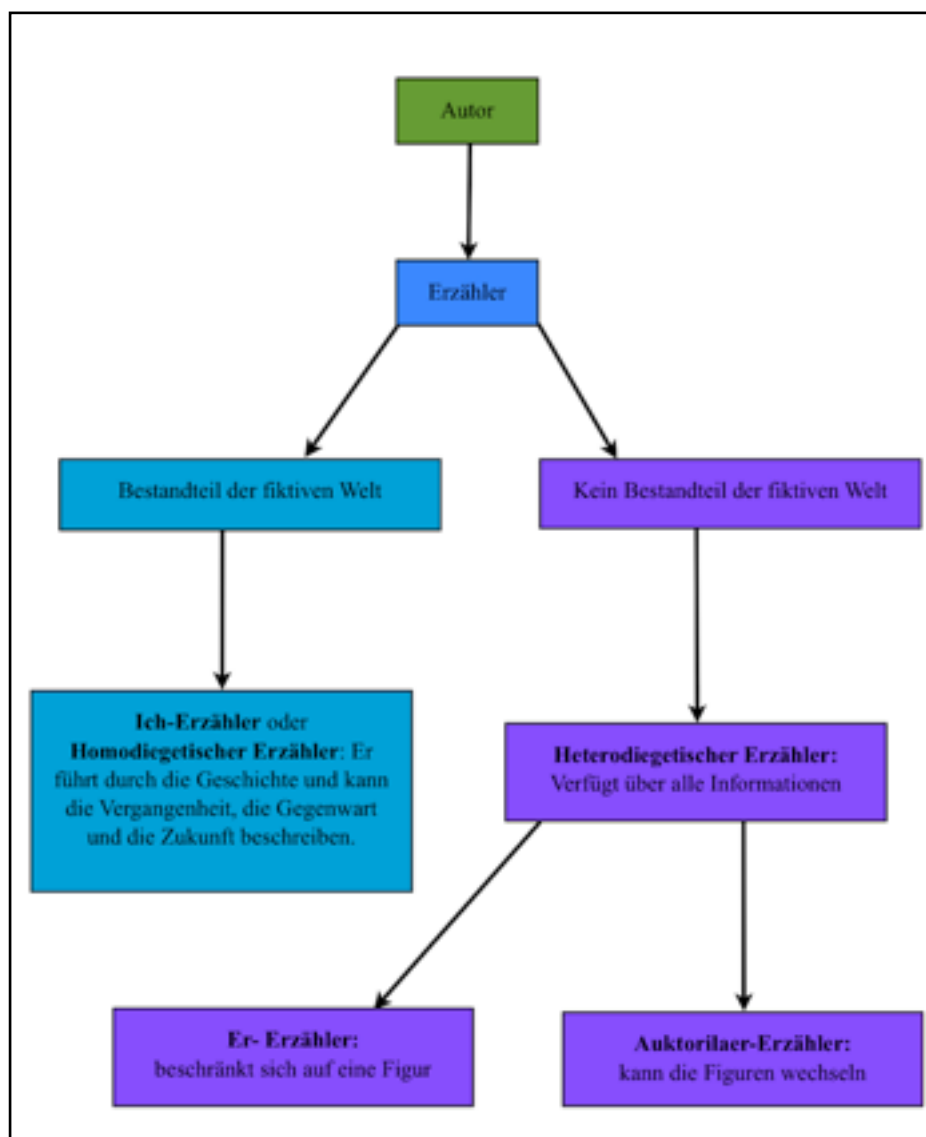


Abb. 5: Erzählinstanzen bei narrativen Medien. Grafik von RPF nach Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S. 25-26.

¹⁴⁰ Ebd., S. 19.

¹⁴¹ Ebd., S. 25ff.

Mahne beschreibt den **Funktionsradius des Erzählers** mit vier Ebenen:

1. „Die *erzähltechnische Funktion* beschreibt die agierenden Figuren in ihrem raumzeitlichen Kontinuum.“
2. „Die *vermittlungsbezogene* oder *selbstreflexive Funktion* rückt den Kommunikationsakt als solchen in den Mittelpunkt. Sie betrifft die Selbstdarstellung des Erzählers, die Beeinflussung des fiktiven Adressaten, die Aufrechterhaltung des kommunikativen Kontakts und die Reflexion über den sprachlichen Code.“
3. „*Analytische Funktionen* beziehen erläuternd, kommentierend oder analysierend Stellung zu den erzählten Ereignissen und Figuren.“
4. „*Synthetische Funktionen* äußern sich in Sätzen [einprägsamer, kurz und treffend formulierter Ausspruch, Anmr. RPF] und Allgemeinplätzen ohne erkennbaren inhaltlichen Bezug auf die Kommunikationssituation oder die Handlungsebene.“¹⁴²

Die **Kommunikationsstruktur** zeigt in welcher narrativen Ebene sich der Erzähler befindet, wobei diese Ebenen sowohl hierarchisch als auch parallel auftreten können.

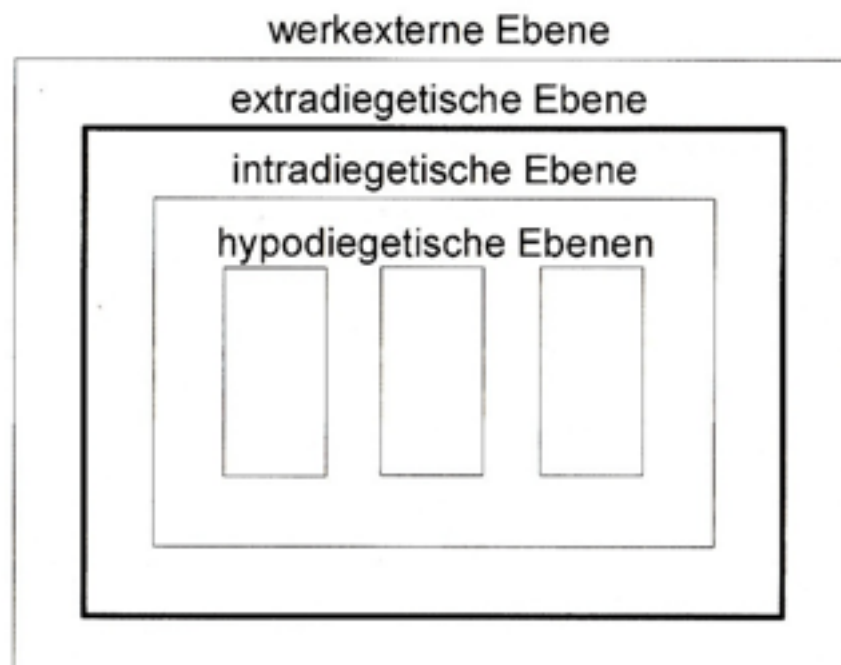


Abb. 6: Narrative Kommunikationsstruktur. Grafik aus Nicole Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S.30.

¹⁴² Ebd., S. 27.

Die **Zeitdimension** bestimmt, ob die Narration *später*, *früher* oder *gleichzeitig* erzählt wird. Die Erzählung kann *chronologisch* oder *achronologisch* gegliedert sein. Vertiefendes Gliedern der Elemente ermöglichen die *Analepse*; ein Sprung in die Vergangenheit, eine *Prolepse*; ein Vorgriff auf Ereignisse oder eine *Ellipse*; ein Zeitsprung.¹⁴³

Die **Raumdimension** ist bei einer schriftlichen Erzählung nicht notwendig.¹⁴⁴ Im Werk von Lovecraft nimmt der Raum und der Ort immer eine besondere Stellung ein.

Mit der **Distanz** beschreibt Mahne die Präsenz des Erzählers. Hält sich der Erzähler im Hintergrund und lässt dafür Ereignisse und Figuren in den Vordergrund rücken? Oder drängt er sich mit Kommentaren, Analysen und Bewertungen ins Scheinwerferlicht? Die Verwendung der Rede gibt Hinweise auf die Distanz. Die *direkte Rede* kennzeichnet ein Doppelpunkt und einem Charakter der spricht; der *autonomen direkten Rede* fehlt die Zuordnung zu einem Sprecher; bei der *indirekten Rede* verwandelt sich der Indikativ in den Konjunktiv und die erste Person wird zur dritten; die *erlebte Rede* verwendet den Indikativ und verzichtet auf ein einleitendes Verb.¹⁴⁵

Die **Fokalisierung** stellt fest, durch wessen Sinnesorgane und Gedanken wir die werksinterne Realität wahrnehmen. Unterschieden werden zwischen einer *erzählgebundenen Fokalisierung* und einer *figurengebundenen Fokalisierung*.

143 Ebd., S. 32-33.

144 Ebd., S. 34-35.

145 Ebd., S. 35-36.

6. Analyse von „The Call of Cthulhu“ und „The Dunwich Horror“

a) „The Call of Cthulhu“

6.1 Einordnung im Werk Lovecrafts

„The Call of Cthulhu“ ist die erste Geschichte nach HPLs Rückkehr nach Providence. Diese 12.000 Wörter umfassende Erzählung steht am Beginn von Lovecrafts Hauptphase seines fiktiven Schreibens.¹⁴⁶ Der von August Derleth erfundene und in der weiteren Rezeption gebräuchliche Begriff des „Cthulhu Mythos“ hat die Bezeichnung dieser Geschichte zu verdanken. „The Call of Cthulhu“ ist exemplarisch für die Arbeitsweise des Autors. Träume, Landschaften und Architektur inspirieren den Gentleman des Grauens durch eine bestimmte Atmosphäre. So reifte die Geschichte um die außerirdische Wesenheit Cthulhu über Jahre: Zunächst als eine Traumsequenz 1920¹⁴⁷, auf der Basis dieser ein Eintrag im Jahr 1925 in HPLs Notizbuch [Commonplace Book, Anmr. RPF] und im August/September bringt der Literat seine Gedanken zu Papier. „Dagon“, verfasst 1917, kann als Vorläufer bzw. Neubearbeitung des Grauens aus dem Meer gesehen werden.

„The Call of Cthulhu“ erscheint im Pulp Magazine *Weird Tales* im Februar 1926; HPL erhielt dafür 165\$.¹⁴⁸

146 vgl. Joshi, *A Subtler Magick*, S. 112ff und Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S.242: „[...] the absolute perfection of its style [...] the remarkable outburst of his [HPL, Anmr. RPF] fiction-writing in Lovecraft's entire carrer.“

147 siehe HPL, *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, S. 143.

Kernstück ist ein Satz, den HPL auch direkt in der Fabel eingearbeitet hat: „[...] and dreams are older then [!] brooding Tyre, or the contemplative Sphinx, or the garden-girdled Babylon.“

148 de Camp, *HPL: Eine Biografie*, S. 395.

6.2 Analyse der Erzählung

Figurenpersonal:

- Ich-Erzähler Francis Wayland Thurston
- Prof. George Gammell Angell
- Henry Anthony Wilcox
- John Raymond Legrasse
- Prof. Webb
- Old Castro + Kultisten
- Gustaf Johanson + Seemänner
- Cthulhu + Die Großen Alten (The Great Old Ones)

Orte:

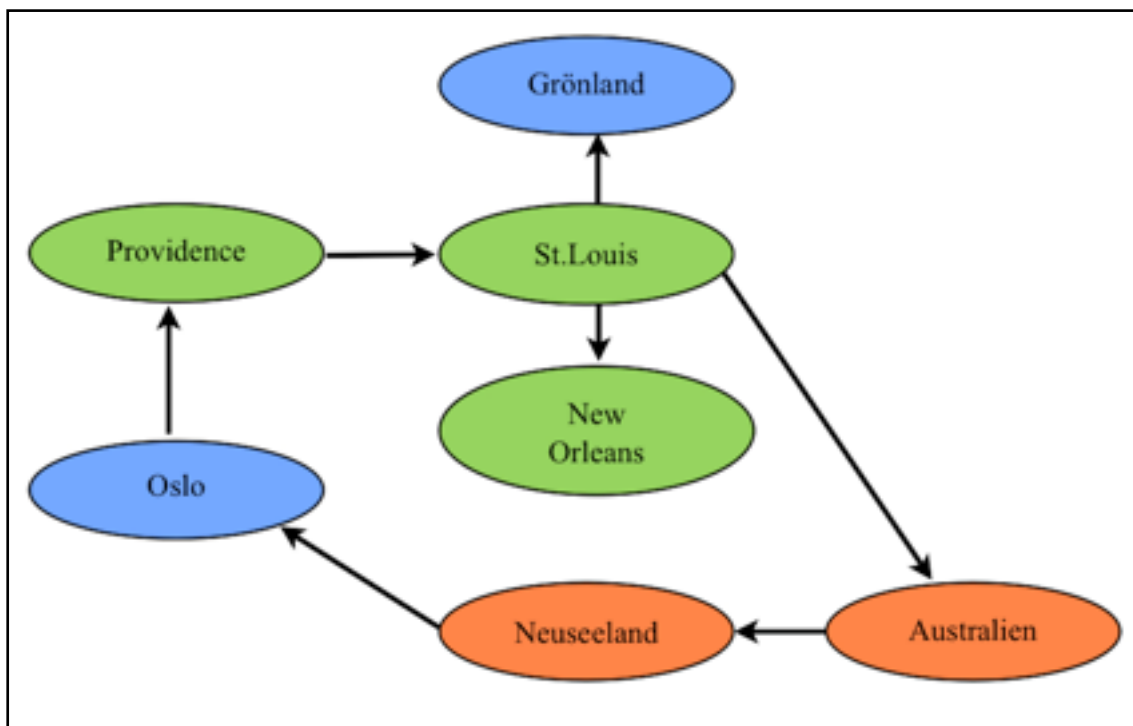


Abb. 7: Ortsdiagramm von „The Call of Cthulhu“ nach RPF. Die Geschichte beginnt in Providence den Pfeilen folgend. Färbung durchgeführt nach Städten/Ländern/Kontinenten.

Zeit: Die Geschichte spielt 1926.

Ereignisse:

Francis Wayland Thurston stößt als Nachlassverwalter seines verstorbenen Großonkels Prof. George Gammell Angell über ein Basrelief, eine Vielzahl von Zeitungsausschnitten und ein Manuskript mit der Bezeichnung „CTHUHLU CULT“. Der mysteriöse Tod seines Onkels wecken die Neugier des Ich-Erzählers. Zwei Abschnitte teilen das Manuskript. Die erste Spur führt zu Henry A. Wilcox. Ein junger Künstler, der von sonderbaren Träumen geplagt, Prof. Angell zu Rate zieht. Seine Träume entführten ihn in eine unbekannte Sphäre. Der Mann hofft, dass der alte Professor als Spezialist für altertümliche Sprachen, Licht in das Dunkel seiner Träume bringen kann.

Sein durch den Traum geschaffenes Basrelief schmücken unbekannte Schriftzeichen und Symbole. Der emeritierte Forscher bittet den Künstler seine Träume niederzuschreiben. Die nächtlichen Visionen von Wilcox halten an. Schließlich wird Wilcox von einem schweren Fieber befallen, welches plötzlich endet. Er erwacht körperlich völlig gesund, leidet jedoch an einem Gedächtnisverlust über den Zeitraum des Fiebers und schlummert von nun an ohne nächtliche Visionen. Thurston vermutet einen schlechten Scherz, den Wilcox mit seinem Onkel getrieben hat. Nach einem persönlichen Treffen ist dieser aber von der Ehrlichkeit und Integrität des Bohemians überzeugt.

Der zweite Teil des Manuskripts beschreibt die Geschehnisse bei dem Treffen der American Archaeological Society in St. Louis. Die Experten auf ihrem jeweiligen Gebiet werden von dem Besuch der Polizei überrascht. Inspektor John Raymond Legrasse besucht die Wissenschaftler um Informationen über ein Beweisstück zu bekommen. Er zeigt eine kleine Statuette her, die Erstaunen auslöst, als sie von Hand zu Hand gereicht wird. Die Herkunft, die Beschaffenheit, das Material und die Bearbeitung geben den führenden Männern der Wissenschaft Rätsel auf.

Mit der Ausnahme von Professor Webb. In Grönland stieß er auf Inuits, die ein solches Götzenbild verehren. Die Gelehrten warten ihrerseits auf eine Erklärung von Inspektor Legrasse. Dieser berichtet, wie er in Besitz dieses unbestimmbaren Fetischs gekommen ist. Die Polizei von Louisiana wurde von Hinterwäldlern der Sümpfe gerufen. In den letzten Wochen seien Menschen verschwunden und aus den Tiefen der Bayous seien unheimliche Stimmen, seltsame Geräusche und bizarre Lichter zu vernehmen. Vor Ort wird der zwanzigköpfige Polizeitrupp Zeuge einer Voodoo Orgie. Um einen Stein mit

der kleinen Skulptur und einem Feuer schart sich eine Gruppe Kultisten. Die Ordnungshüter schreiten ein, töten einige und verhaften den Rest der Teufelsanbeter. Die Verschwundenen finden sie als tote Opfer vor.

Beim Verhör der Überlebenden berichtet ein Teilnehmer namens Castro von Cthulhu und The Great Old Ones: Außerirdische die vom Entstehen der Menschen und Festwerden der Lavamassen auf der Erde weilten. Cthulhu ist in den Tiefen des Meeres in der Stadt R'lyeh eingeschlossen. Cthulhu ist zwar gefangen, er ist aber weder tot noch lebendig. Er vegetiert in einer Art Halbschlaf im Meer vor sich hin und kommuniziert mit besonders empfindsamen Menschen in ihren Träumen. Wenn die Sterne richtig stehen, wird R'lyeh wieder aus dem Meer an die Oberfläche steigen und Cthulhu und sein Gefolge The Great Old Ones wieder die Erde bevölkern. Eine neue Weltordnung folgt.

Über das Manuskript erstaunt sieht sich der überzeugte Rationalist Thurston über sein Weltbild zweifeln. Die von seinem Onkel beauftragten Büros, die ihm die Zeitungsausschnitte zukommen ließen, schicken auch weiterhin die entsprechenden Ausschnitte mit den von ihm gewünschten Themen und Schlagwörtern. Ein Zeitungsausschnitt aus Australien zieht ihn in seinen Bann. Ein Piratenüberfall auf ein Schiff, das Auftauchen einer bisher unbekannten Insel und eine eigenartige Skulptur veranlassen den Ich-Erzähler nach Australien aufzubrechen um den einzigen Überlebenden der Ereignisse ausfindig zu machen. Über Australien via Neuseeland erfährt er, dass der einzige Überlebende Gustaf Johanson in seine Heimat Norwegen zurückgekehrt ist. Der gezeichnete Seemann habe sich in Oslo zur Ruhe gesetzt. Thurston reist in den hohen Norden, findet aber nur die trauernde Witwe. Ihr Mann ist von ihr gegangen, hat aber ein in englisch verfasstes Tagebuch hinterlassen. Sie sei dieser Sprache nicht mächtig und Thurston überzeugt sie, ihm die Hinterlassenschaft ihres Mannes zu geben.

Bereits nach den ersten Seiten ist das Ausmaß der Aufzeichnungen klar:

Cthulhu hat sich aus den nassen Tiefen emporgeschwungen!

Das Schiff Emma mit Maat Johnson wurde von der berüchtigten Besatzung der Alert überfallen. Die Crew der Emma blieb siegreich. Der Kapitän und der 1. Maat kamen bei dem Gefecht ums Leben. Johanson übernimmt das Kommando der Emma und das auf dem Piratenschiff gefundene Kultobjekt.

Ein Sturm treibt die Emma ab. Das Schiff und dessen Besatzung treiben auf eine Insel zu. Die Mannschaft beschließt, die unbekannte und auf keiner Seekarte verzeichnete Insel zu erkunden.

Die „falsche Geometrie“ und ein unglaublicher Gestank verunsichern die Seeleute. Beim Herumirren auf der ungewöhnlichen Oberfläche scheinen sie ein Portal geöffnet zu haben; Schlurf- und Schmatzgeräusche sowie ein fauliger Geruch dringen aus dem offenen Tor empor.

Die Sterne stehen richtig und scheinbar zufällig hat eine Gruppe von Seeleuten Cthulhu befreit. Ohnmächtig, tot oder in Schluchten stürzend dezimiert sich die Mannschaft während der Flucht zum Boot. Nur Johanson und sein Kollege Briden erreichen das Schiff. Sie stechen in See um vor der Erscheinung zu flüchten. Mit dem Dämon auf ihren Fersen verliert Briden zuerst den Verstand, dann sein Leben. Johanson wendet das Schiff, erkennt, dass Flucht nach vorne keinen Sinn macht, wendet das Boot und steuert direkt auf Cthulhu zu.

Irgendwie scheint dies, die Pläne Cthulhus durchkreuzt zu haben.

Die Besatzung der Vigilant entdeckt das Schiff und rettet Johanson.

Thurston hat nun alle Geheimnisse um das Erbe seines Onkels gelüftet. Sein Weltbild ist allerdings erschüttert. Er ist sich sicher, dass er entweder bald sterben oder wahnsinnig wird.

Erzählinstanz und Erzählerische Funktionsradius:

Lovecraft hält während der ganzen Geschichte die Form des **Ich-Erzählers** bei. Thurston führt durch die Geschichte und berichtet anhand des Cthulhu Manuskripts von den weiteren Erzählsträngen. HPL färbt den Ich-Erzähler: Der anfänglich skeptische und rational denkende Thurston entpuppt sich im Laufe der Geschichte als Mann, dessen Weltbild zu schwanken beginnt.

Der Ich-Erzähler analysiert oder kommentiert nicht.

Thurston funktioniert als Zusammensetzer eines Puzzles. Die Pointe HPLs dabei ist: Seine Erkenntnis ist der letzte Puzzlestein für die Vervollständigung des Rätsels.

Kommunikationsstruktur:

Werksextern:

HPL beginnt seine Geschichte mit einem Zitat von Algernon Blackwood, das in vielen Editionen weggelassen wird.¹⁴⁹ Er unterteilt die Geschichte in drei Teile:

- I. THE HORROR IN CLAY: Die Geschehnisse rund um Wilcox‘ und seine Träume
- II. THE TALE OF INSPECTOR LEGRASSE: Die Geschichte von Legrasse und Castro
- III. THE MADNESS FROM THE SEA: Das Tagebuch Johansons

Wörter und Satzteile (z.B. Buchtitel) streicht Lovecraft durch kursive Schreibweise heraus; hier die wichtigsten:¹⁵⁰

„*Cthulhu fhtagn*“ [S.143,158]

„*Cthulhu*“ and „*R‘lyeh*“ [S.144]

„*Ph‘nglui mglw‘nafh Cthulhu R‘lyeh wgah‘nagl fhtagn.*“ [S.150,152] und die passende Übersetzung dazu „*In his house at R‘lyeh dead Cthulhu waits dreaming.*“ [S.150] *Necronomicon* der dahin enthaltene Spruch [S.156]:

„*That is not dead which can eternal lie,
And with strange aeons even death may die.*“
dreamed, in his dreams [S.156/157]

Die Schiffsnamen und die Einleitung im *Sydney Bulletin* [S.159ff]

Johansons Haare „...*with yellow hair turned white...*“ [S.163]

Aus den Hervorhebungen erkennt man, dass Lovecraft das Fremde und Unbekannte in den Mittelpunkt rückte.

In der Erzählung finden sich viele reale Bezüge zur Stadt Providence: Straßennamen und Namen der Figuren sind von realen Geschlechtern und Strassen Providences abgeleitet. Der Name des Prof. hat frappante Ähnlichkeit mit dem seiner Tante Annie. Das Fleur de Lyse Haus ist eine der realen Sehenswürdigkeiten der Stadt.

149 HPL, *The Call of Cthulhu*, S. 394. Information Joshi in den beigegeführten Erläuterungen und Kommentaren.

150 alle aus HPL, *The Call of Cthulhu*, entnommen.

Extradiegetisch:

Lovecraft gelingt es anhand des Aufbaues die Grenzen der Erzählebenen zu verschleiern. Streng betrachtet findet sich das Manuskript, der Zeitungsausschnitt des Sydney Bulletins und Johansons Tagebuch innerhalb der Erzählung. Gerade das Manuskript verleitet den Leser einen Erzählstrang aus der Sicht einer dritten Person, in dem Fall Inspektor Legrasse, anzunehmen.

Den **intradiegetischen** Erzählteil bildet Thurstons Entschlüsseln des Rätsels. Vom Auffinden des Manuskripts bis zur Erkenntnis, was der Inhalt für ihn und die Menschheit bedeutet, wird dieser Teil immer wieder durch die Beschreibung des Inhalts unterbrochen.

Die zentralen **hypodiegetischen** Ebenen sind:

- Das Cthulhu Manuskript mit den Träumen Wilcoxs und dem Bericht von Legrasse
- Der Zeitungsausschnitt des Sydney Bulletins
- Das Tagebuch von Maat Gustaf Johanson

Zeit- und Raumdimension:

HPLs Erzählung spielt **später**. Er bringt uns die Handlung in **chronologischer Reihenfolge**; schafft aber mit Hilfe des Manuskripts ein Gefühl von Gleichzeitigkeit. Der Raum nimmt in dieser Geschichte einen besonderen Platz ein. Das Geschehen ist globalisiert, die Stadt R'lyeh hingegen ist ein Raum, der den Naturgesetzen trotzt und wird von Lovecraft sehr genau beschrieben.



Abb. 8: Diagramm zum Aufbau der Erzählung „The Call of Cthulhu“ von RPF.

Distanz, Fokalisierung und Perspektivenstruktur:

Der Ich- Erzähler gibt sich als solcher zu erkennen, durch den Kniff mit den Aufzeichnungen des Onkels gelingt es HPL aber wieder, dies zu verschleiern. Bei der Beschreibung der Orgie oder bei den Träumen Wilcoxs fehlt ein neutraler Ton.

Stellen mit direkter Rede finden sich unter anderem bei Castro (S.163). Ausrufe wie „God!“ und „God in Heaven!“ (S.167, 168) brechen total aus der Erzählung heraus und können keinem Sprecher zugeordnet werden. Es wirkt fast so, als ob Lovecraft selbst diese Ausrufe tätigt.

Die Grundebene der Geschichte gibt uns Thurston vor, doch die Färbungen bei den Berichten von Wilcox, Legrasse und Johanson legen das Hauptaugenmerk auf eine **figurengebundene Fokalisierung**.

6.3 Gedanken und Interpretationen

In der Erzählung verschwindet Cthulhu und sein Gefolge durch undurchsichtige Zufälle. Aus der Geschichte heraus wird nicht klar, warum das Manöver Johnansons Cthulhu vertreibt. Der ausserirdische Anführer kommt und geht zufällig bzw. für uns nicht nachvollziehbar. Joshis ergänzt diesen Gedanken, indem er feststellt, dass nicht die Kultisten Cthulhu befreien, sondern eine Gruppe von unwissenden Seeleuten. Dies

spiegelt Lovecrafts materialistische Haltung wieder. Durch versteckte Ironie weist er darauf hin, dass die Kultisten GLAUBEN sie seien Teil der Pläne von Göttern, Dämonen oder Außerirdischen, aber diese Wesenheiten spielen nach ihren eigenen Regeln.

Eine weitere Verknüpfung die ins Auge sticht, ist das Krakenmotiv in Kombination mit Verwendung von Norwegen. In nordischen Seemannsgeschichten spielen Wassermöner eine große Rolle.¹⁵¹ Das Gedicht „Kraken“ war HPL möglicherweise bekannt und Inspiration. In der Südsee ranken sich Mythen um einen Tintenfischgott, der das Totenreich regiert. Lovecraft selbst hatte eine vehemente Abneigung gegen Meeresfrüchte. Dieses Beispiel zeigt Lovecrafts Arbeitstechnik. Durch seine Belesenheit, eigene Vorlieben, Abneigungen, reale Sagen und Mythenelemente schafft er etwas völlig Neues.

In „The Call of Cthulhu“ bringt HPL eine Variation des Platonischen Höhlengleichnisses:¹⁵²

Der Traum ist das Licht der Wahrheit, das einige Menschen bewegt, sich umzublicken und sich von den Fesseln ihrer Stühle zu befreien. Ironischer Weise spricht Cthulhu nicht zur geschäftstüchtigen Mittelklasse, dem „Salz der neuenglischen Erde“, sondern zu einigen Wissenschaftlern und vorwiegend zu Poeten und Künstlern.¹⁵³ Diese sind empfänglich für Wissen, das auf den ersten Blick unseren Horizont überschreitet, aber in Folge erweitert.

Um bei den Problemen der Wissenschaft zu bleiben, bietet der Text des Schulabbrechers zwei Dimensionen. Zum einem wächst die Welt seit der Industrialisierung zusammen. Was für uns als Schlagwort der Globalisierung die Runde macht, nimmt seine literarische Kreation vorweg. Auf allen Plätzen der Erde spielt sich eine für uns immer stärkere Gleichzeitigkeit ab. Entwicklungen verschlingen sich ineinander und sind für den Einzelnen kaum fassbar. Fachexperten und Wissenschaftler scheitern, Zusammenhänge zu klären und zu erklären. Als Mensch liegt uns die Welt zu Füßen, allerdings ist diese so groß geworden, dass wir den Überblick verlieren. Wenn wir versuchen ein größeres Bild der Zusammenhänge zu sehen, konfrontieren wir uns mit

151 vgl. Brachthäuser, *Eine grenzenlos einsame Seele*, S. 294-295.

152 siehe HPL, *The Call of Cthulhu*, S. 145.

153 Ebd., S. 145.

der menschlichen Unfähigkeit. Als Krone der Schöpfung steht der Einzelne und die gesamte Menschheit vor der scheinbaren Unmöglichkeit, Lösungen für Probleme wie Klimaerwärmung, Überfischung der Meere oder Abholzung der Regenwälder zu finden.¹⁵⁴ Lovecraft streicht wiederum deutlich heraus, welche Rolle unsere Gattung in der Evolution einnimmt: Ein unbedeutender und selbstzerstörerischer Zufall der Natur. Von seinen Gedanken her ungewollt, bietet aber auch die Erweckung der Great Old Ones eine sehr christlich angehauchte Interpretationsmöglichkeit. Christian Brachthäuser sieht das Necronomicon als Bibel¹⁵⁵; wobei der Begriff **Anti-Bibel** dem gerechter wird.

Cthulhu, der weder tot noch lebendig ist, wartet wie Jesus auf seine Auferstehung, um nach dieser die Weltordnung zu ändern. Die Apostel warten und beten, die Kultisten warten und opfern.

b) „The Dunwich Horror“

6.4 Einordnung im Werk Lovecrafts

„The Dunwich Horror“ verfasste HPL im August 1928. Die 17.500 Wörter fassende Kurznovelle erschien im Jahr 1929. Die 240\$ für die Veröffentlichung im *Weird Tales* ist der größte Betrag, den Lovecraft für eine Geschichte erhielt. „The Dunwich Horror“ ist eine der bekanntesten und beliebtesten Erzählungen Lovecrafts.¹⁵⁶

Die Sicht der Lovecraftkenner ist unterschiedlich. So urteilt de Camp:

„Dunwich Horror ist eine der besten Geschichten von HPL.“¹⁵⁷

154 vgl. mit Dokumentationen wie *Darwins Nightmare*, *Lets make Money*, *Plastic Planet*, *Sharkwater* oder *We feed the World*.

155 Brachthäuser, *Eine grenzenlos einsame Seele*, S. 280.

156 vgl. Joshi, *A Dreamer and a Visionary*, S. 273ff und S. T. Joshi and David E. Schultz, *An H.P. Lovecraft Encyclopedia* (West Port/London: Greenwood Press, 2001), S.79ff.

157 de Camp, *HPL: Eine Biografie*, S. 433.

Für Joshi ist die stimmungsvolle Beschreibung des Dorfes, der Gegend, deren Bewohnern und der Hexenfamilie Whateley gelungen; den abgedroschenen Kampf zwischen Gut und Böse und Schwächen in der Handlung kritisiert er. Als wesentliche Kritik führt Joshi an, dass „The Dunwich Horror“ eine falsche Leseweise des Gesamtwerks ermöglicht und ermöglichte. Es ist kein Zufall, dass „The Dunwich Horror“ zu den Lieblingsgeschichten Derleths gehörte.

Zusammenfassend kann gesagt werden: Die Geschichte ist eine wunderbare Gruselmahr, aber für Lovecrafts Denken und seine eigene Vorstellungen von phantastischer Literatur atypisch.

6.5 Analyse der Erzählung

Figurenpersonal:

- Old Whateley
- Lavinia Whateley
- Wilbur Whateley
- The Dunwich Horror selbst
- Dorfbewohner und „gesunde“ Verwandte der Whateleys
- Prof. Armitage begleitet von Prof. Rice und Prof. Morgan
- Das Necronomicon
- Yog-Sothoth

Ort:

Dunwich auf HPLs „Arkham Landkarte“ entspricht Wilbraham in Massachusetts, U.S.A.

Zeit:

Das Grauen von Dunwich bricht 1928 aus.

Ereignisse:

In einer verfallenen und vernachlässigten Gegend in Massachusetts liegt das Dorf Dunwich. Von hinterwäldlerischen und degenerierten Einwohnern bevölkert, sticht eine Familie besonders heraus: Die Whateleys. Die Männer und Frauen des Orts machen die

Familie für die gehäuften unerklärbaren Phänomene verantwortlich. Seien es die Besuche der Whateleys bei den Steinkreisen des Sentinel Hill, die unheimlichen Geräusche in den bewaldeten Schluchten oder die karge Vegetation bei Devil's Hop Yard. Dies alles wird den gotteslästerlichen Riten und Beschwörungen der Whateleys zugeschrieben.

Die Familie selbst besteht aus **Old Whateley**, dem heimlichtuerischen Familienoberhaupt; seine Frau verschwand. Seine Albinotochter **Lavinia** streift verwirrt durch nahe Wälder und Hügel und gebar am 2.2.1913 **Wilbur**. Keiner weiß, wer Wilburs Vater ist.

Das Älterwerden Wilburs begleiten zwei Umstände, die für weitere Gerüchte sorgen. Erstens kauft die Familie immer wieder eine große Zahl an Rindern ohne dass sich die Herde vergrößert. Zweitens verströmt das Anwesen des Clans einen fauligen Geruch. Die rasante körperliche Entwicklung Wilburs sorgt für mehr Tratsch der Dorfbewohner. Bereits nach der Geburt scheint das hässliche und ziegengesichtige Kind ein paar Jahre der normalen Entwicklungsstufen übersprungen zu haben. Old Whateley unterrichtet seinen ohne Vater aufwachsenden Enkel selbst mit Hilfe der okkulten Schriften seiner Bibliothek.

Im Alter von zehn hat er ein bärtiges Gesicht und seine bereits männliche Stimme flößen seiner Umgebung Angst ein. In diesem Jahr flüstert Old Whateley am Sterbebett Wilbur seinen letzten Willen zu. Um das mündliche Erbe seines Großvaters zu erfüllen, benötigt er eine ungekürzte Ausgabe des Necronomicons. Wilbur sucht die Universitätsbibliothek in Arkham auf. Der alte Leiter der Bücherei, Dr. Henry Armitage, findet das enorme Interesse für eine der bedrohlichsten Stellen im Werk sonderbar. Er verweigert Wilbur das okkulte Buch zu entleihen oder die Stelle zu kopieren. Wütend verlässt Wilbur die Universität.

Dr. Armitage hält die Sache für beendet, doch ein nächtlicher Zwischenfall auf dem Campus ändert seine Einstellung. In der Bibliothek findet er zusammen mit Prof. Rice und Prof. Morgan die Überreste des sterbenden Wilbur.

Die drei Wissenschaftler schauern und Dr. Armitage ist sich nun der Gefahr für Dunwich, Arkham und den Rest der Welt bewusst. Die Überreste sind eine Mischung aus behaarten Saurierbeinen, Hüften mit Mündern und Augen bestückt und windenden Tentakeln. Nur ein geringer menschlicher Teil der Schöpfung zeigt, dass es sich um

Wilbur handelt. Dr. Armitage beschließt sich der Bedrohung der dunklen Mächte zu stellen.

Als ersten Schritt studiert er die Bücher und Aufzeichnungen der beiden Whateley Männer. Beide wollten mit ihrem okkulten Wissen ein Tor für Yog-Sothoth in unsere Welt öffnen. Währenddessen bricht Chaos in Dunwich aus.

Ein riesiges, stinkendes und unsichtbares Wesen zerstört Häuser, verwüstet die Landschaft und tötet Rinder. Armitage und seine Gefährten Rice und Morgan begeben sich nach Dunwich um sich dem Wesen zu stellen. Mit Hilfe eines Pulvers macht er das Ungetüm sichtbar und mit vorbereiteten Formeln aus dem Necronomicon und anderen Büchern bezwingt er das Monster in einem magischen Showdown am Sentinel Hill. Dr. Armitage klärt am Ende die versammelte Landbevölkerung und den Leser auf, dass das Grauen besiegt ist und nichts anderes war als Wilburs Zwillingsbruder, der mehr nach dem Vater geraten war.

Erzählinstanz und Erzählerische Funktionsradius:

Lovecraft lässt einen **auktorialen Erzähler** durch die Narration führen. In der 3. Person ist es einfach zwischen den Figuren zu springen. Dies nutzt HPL zur intensiven Beschreibung von Figuren, Landschaften und Ereignissen. Der auktoriale Erzähler analysiert nicht. Das Geschehen vermittelt er prinzipiell zurückhaltend; obwohl er manchmal ironisch und fassungslos beschreibt.

Kommunikationsstruktur:

Werksextern:

Lovecraft unterteilt die Geschichte in zehn Kapitel. Wie bei „The Call of Cthulhu“ beginnt er die Erzählung mit einem (realen) Zitat; Charles Lamb aus „Witches and Other Night-Fears“. Wiederum hebt HPL wichtige Satzteile und Wörter kursiv hervor.

Hier die markantesten Beispiele:

Im Zitat: „...*but they were there before.*“ und „*These terrors are of older standing. They date beyond body-...*“ [S. 206]

In einer zitierten Predigt: „...*Azazel and Buzrael, of Beelzebub and Belial,*...“ [S. 208]

Old Whateley im Dorf beim Gemischtwarenhändler: „...-*some day yew folks ‘ll hear a child o‘ Lavinny’s a-callin’ its father’s name on the top o‘ Sentinel Hill!*“ [S. 211]

Yog-Sothoth [S. 212, 219, 220]

Iä! Shub-Niggurath! [S. 220]

Necronomicon [S. 221]

Ein Fragment aus dem Necronomicon: „*N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah; Yog-Sothoth, Yog-Sothoth....*“ [S. 224]

Eine Aufzählung von Büchern: z.B. Trithemius *Poligraphia* [S. 232]

Resümee nach erfolgreichen Kampf:

„*Oh, oh, my Gawd, that haff face-that haff face on top of it...that face with red eyes an' crinkly albino hair, an' no chin, like the Whateleys...*“ und „*....What was it anyhaow...*“

„*It was his twin brother, but it looked more like the father than he did.*“ [S. 244 und S. 245]

Wiederum beschwört Lovecraft mit den Hervorhebungen das Unheimliche und Mysteriöse.

Es gibt in der Erzählung keine **extradiegetische** oder **hypodiegetische Ebene**. Die Geschichte spielt in der Zeitdimension **später** und ist **chronologisch** aufgebaut. Zwei Ereignisse werden vor 1928 angesiedelt: Die Predigt und das Verschwinden von Reverend Abijah 1747 und die Geburt Wilburs am 2.2.1913.

Distanz, Fokalisierung und Perspektivenstruktur:

Der Erzähler tritt hinter die Figuren zurück und lässt sie für sich selbst sprechen, daher gibt es viele **erlebte Reden**. Die **Fokalisierung** ist meist **erzählgebunden** mit der Ausnahme, dass der Endkampf zwischen Armitage und Wilburs Bruder **figurengebunden** ist (die Bewohner beobachten das Schauspiel am Fusse des Sentinel Hill' durch ein Fernrohr). Der auktoriale Erzähler ist **nicht personalisiert**.

6.6 Gedanken und Interpretationen

HPL verknüpft auch in dieser Fabel historische Fakten, eigene Erlebnisse und fiktive Elemente. Historisch korrekt bindet er die örtliche Sagen der Whippoorwills (dt. Schreiende Ziegenmelker) ein, die er bei einem Besuch der Gegend um Wilbraham erzählt bekommt. Wenn jemand stirbt und die Vögel zwitschern beim Zeitpunkt des Todes heftig nehmen sie die Seele des Verstorbenen gefangen. Wenn sie in Stille verharren, dann kann die Seele frei ihren Weg in den Himmel nehmen.

Steinkreise und wiederkehrende laute Geräusche sind zwei bekannte neuenglische Phänomene.

Der Sentinel Hill entspricht dem Mystery Hill oder America's Stonehenge. Dort finden sich Steinkreise, Altarsteine und Dolmen. Der Ursprung dieser Steinansammlungen ist ungeklärt. Mögliche Erbauer sind die amerikanischen Ureinwohner, die Wikinger oder die Kelten.

Die durch unerklärliche Geräusche verängstigte Gemeinde Moodus spiegelt Dunwich wieder. Die sogenannten Moodusgeräusche gleichen Explosionen; diese werden heute indianischen Kulturen zugeschrieben.

Das Platzieren von historischen Elementen in seine Geschichten praktiziert HPL bei „The Dunwich Horror“ ebenfalls. So finden wir ein Dunwich in England; eine bis ins 16. Jahrhundert wichtige Hafenstadt, die durch Überflutungen im Meer verschwand.¹⁵⁸ Namen für Städte, Personen und den Dialekt von Dunwich bezieht er aus Massachusetts, allerdings nicht aus der Region von Wilbraham. Ein Gefühl der unbekannten Vertrautheit schleicht sich bei uns ein. Im besten Fall kennt der Leser die Gegend und erkennt den einen oder anderen Baustein; eine genaue Lokalisierung mit einer Karte oder Navi ist nicht möglich.

Anders als „The Call of Cthulhu“ spinnt Lovecraft hier einen simplen Plot, allerdings schmückt er diesen mit zahlreichen klassischen unheimlichen Elementen aus:

- Die Gründer von Dunwich sind Verfolgte der Hexenprozesse von North Salem aus dem Jahr 1692.
- Wilbur hat keinem im Dorf bekannten Vater und bei seiner Geburt ist auch kein Arzt oder Hebamme vorhanden. Eine rationale Erklärung für seine Geburt zu finden, fällt der Dorfgemeinschaft und dem Leser schwer, da die Mutter eine degenerierte Albinofrau ist. Keiner weiß etwas über den Vater und kein Vertreter der Wissenschaft wie Arzt oder Hebamme waren bei der Geburt anwesend.
- Die Familie Whateley zahlt Waren und Rinder mit dem „old-time gold“, dass allerdings nach dem Tod Wilburs auf der Farm von den Untersuchungsbeamten nicht zu finden ist. Das ambitionierteste Ziel aller Alchemisten, den „Stein der Weisen“ zu finden, gelang Old Whateley.

¹⁵⁸ Brachthäuser, *Eine grenzenlos einsame Seele*, S. 338.

- Hunde und andere Tiere wittern gleich, dass an Wilbur etwas faul ist. Wilbur führt sogar einen Revolver mit sich um die Hunde fernzuhalten.

Diese Elemente finden sich in anderen Geschichten und sind Versatzstücke des Unheimlichen. HPL treibt aber damit nicht die Handlung weiter, sondern beschwört damit Atmosphäre, die in der Geschichte meiner Ansicht das gelungene Kernstück bildet. So widmet er der Landschafts und Personenbeschreibung im ersten Kapitel volle Aufmerksamkeit oder beschwört beim finalen Kampf gekonnt Blitz und Donner.

Lovecraft war für Scherze immer zu haben und klammerte seine Person dabei nicht aus. In der Geschichte finden sich immer wieder ironische Stellen. Allerdings widerspreche ich der Interpretation, dass es sich bei der Erzählung um eine Parodie handelt.¹⁵⁹ S.T. Joshi führt an, dass HPL den Text ernst nahm und in einem Brief festhielt, dass er sich mit Dr. Armitage identifiziere.

Eine ernsthafte Interpretation rund um die Bannung des Bösen in Dunwich liefert Michel Houellebecq. Dunwich und seine Bewohner bilden einen verkehrten und verzerrten christlichen Mythos.¹⁶⁰

Folgt der Leser dieser Interpretation und ist oberflächlich mit der christlichen Mystik vertraut, findet er tatsächlich die passenden Elemente und einen analogen Aufbau zum neuen Testament. Eine göttliche Empfängnis durch eine Frau, die Frucht dieser Vereinigung wiederum umgibt eine übernatürliche und unnatürliche Aura. Im Kapitel 2 baut Lovecraft folgende Prophezeiung ein, die Old Whateley den Bewohnern im Gemischtwarenladen von Dunwich an den Kopf wirft:

159 Zu Beginn der Erzählung beschreibt der Erzähler Land und Leute von Dunwich mit negativen Adjektiven um dann abschließend festzustellen, es handle sich um eine wunderbare Gegend und es ist verwunderlich, warum nicht mehr Touristen in den Sommermonaten vorbeikommen.

Zur Deutung als Parodie siehe Joshi, *A Subtler Magick*, S. 140.

160 siehe Michel Houellebecq, *Gegen die Welt, gegen das Leben*, eingl. v. Stephen King (Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 2007), S. 118ff.

„Let me tell ye stuthin‘-some day yew folks‘ll hear a child o‘ Lavinny a-callin its father’s name on the top o‘ Sentinel Hill!“¹⁶¹

S.T. Joshi kritisiert diese Ankündigung Old Whateleys als Plotfehler, da der Meister des Okkulten dies motivationslos verkündet.¹⁶² Von meiner Warte aus gesehen trübt diese Botschaft den Verlauf der Handlung nur bedingt. Dies hat damit zu tun, wie HPL den alten Mann beschreibt. Dieser wirkt verwirrt, wird gefürchtet, aber er wird nicht immer ernst genommen. Mit seinen okkulten Wahrheiten stößt er in der rationalen Welt auf Unverständnis. Um den Leser weiter zu verunsichern, ob er den Greis richtig verstanden hat, lässt Lovecraft ihn im Dialekt sprechen.

S.T. Joshi erkennt den Aufbaufehler, doch übersieht, dass in diesem Fall das Beschwören der Atmosphäre beim ersten Mal Lesen diesen logischen Bruch überdeckt. Analog verfährt HPL mit seiner Schöpfung Yog-Sothoth; er streut den Namen ohne erkennbares Motiv in die Erzählung ein.¹⁶³

Das Necronomicon steht als **Anti-Bibel** im Zentrum der Fabel und HPL platziert das Finden der vollständigen Ausgabe durch Wilbur ins Zentrum der Geschichte; in Kapitel 5. Die okkulte Schrift, deren Offenbarungen die Welt verändern, wird zum Objekt für die Auseinandersetzung zwischen dem Bösen der Whateley Familie und Dr. Henry Armitage, der im fünften Kapitel in den Ring steigt. Er verkörpert den Gegenpol zu der degenerierten Brut vom Land. Er ist belesen, aufmerksam, unnachgiebig und unerschrocken. Als Leiter der Bibliothek verweigert er, wie durch eine Eingebung, Wilbur den Zugriff aufs Necronomicon. Gleich der Hunde wittert er, dass an Wilbur etwas faul ist:

„As he [Wilbur, Anmr. RPF] copied the formula he finally chose, Dr. Armitage looked involuntarily over his shoulder at the open pages; the left hand one of which, in the Latin version, contained such monstrous threats to the peace and sanity of the world.“¹⁶⁴

161 H.P. Lovecraft, *The Thing on the Doorstep and Other Weird Tales*, (ed.) S.T. Joshi (London: Penguin Group, 2001), S. 211.

162 siehe Joshi, *A Subtler Magick*, S. 140.

163 HPL, *The Thing on the Doorstep*, S. 212.

164 HPL, *The Thing on the Doorstep*, S. 219.

Wenn eine hinkende logische Konstruktion zu kritisieren ist, dann hier. Durch Zufall erkennt Dr. Armitage die teuflischen Absichten Wilburs. Warum ist es so leicht Zugang zum Necronomicon zu bekommen, wenn diese Schrift eine derartige Gefahr für die Welt darstellt? Wilbur leiht das Buch ohne Schwierigkeiten aus und zieht sich in einen Raum der Bücherei zurück, bevor Dr. Armitage per glücklicher Fügung seine Pläne entlarvt.

Vor dem Tod Wilburs beschwört der Erzähler immer wieder sein rapides unnatürliches Wachstum und sein ziegenhaftes Gesicht. Unweigerlich erinnert dies an eine christliche Darstellung des Teufels.

Diese kurze Darstellung zeigt, dass die Geschichte mit christlicher Mythologie durchzogen ist.

Dr. Armitage bewahrt die Weltordnung und den Höhepunkt bildet das zehnte und letzte Kapitel.¹⁶⁵

Ein sich zusammenbrauendes Gewitter, bellende Hunde und die mit dem monströsen Whateley sterbenden Whippoorwills helfen HPL eine dichte und gelungene Stimmung zu beschwören. Die Atmosphäre schafft es nicht bei einer genaueren Analyse das klapprige Handlungsgerüst zu verstecken. Der Endkampf bildet einen Teil der Erzählung, der als Parodie gesehen werden kann; warum ist das so?

HPL verlagert die Sichtweise des Erzählers auf die Seite der Männer von Dunwich. Diese stehen mit Sensen und Heugabeln am Fuss des Sentinel Hill. Lovecraft rückt damit den Erzähler und den Mob in eine große Distanz zur Handlung. Die verängstigten Männer benötigen sogar ein Fernrohr um den Kampf von Prof. Armitage und seinen Gefährten verfolgen zu können.

Den von der Erzählperspektive schwach gewählten Blickpunkt verstärkt Lovecraft durch das Weiterreichen eines Fernrohrs. Nicht eine der Figuren behält das Fernrohr und liefert einen Botenbericht, sondern es wird weitergereicht. Einige Männer stammeln nur „that...that“, andere fallen in Ohnmacht. Unterdessen gestikulieren Armitage und seine Helfer wild am Hügel. Er deklamiert Beschwörungen und benutzt ein Pulver, um das Monster sichtbar zu machen. Wozu? Lovecraft verabsäumt eine detailreiche Beschreibung des Geschöpfes noch hilft es einer seiner Figuren. Außer, dass die

165 Die Zahl 10 als mystische Zahl wie bei den 10 Geboten des Christentums.

Dorfleute es sehen und dementsprechend reagieren, gibt es keinen Vorteil für Armitage bei der magischen Bannung des Dings.

Nach dem Sieg über Yog-Sothoths Sohn schenkt der Gelehrte, dem Leser und den Zuschauern reinen Wein aus Hintergründen und Motiven ein:

„The thing has gone forever [...] It has been split up into what it was originally made of, and can never exist again. It was an impossibility in a normal world.“¹⁶⁶

Und weiters:

„It was-well, it was mostly a kind of force that doesn't belong in our part of space; a kind of force that acts and grows and shapes itself by other laws than those of our sort of Nature. We have no business calling in such things from outside, and only very wicked people and very wicked cults ever try to...the being they were going to let in tangibly to wipe out human race and drag the earth off some nameless place for some nameless purpose.“¹⁶⁷

Die Schlussbetrachtung des siegreichen Professors wirkt lehrerhaft; damit kann die primitive und feige Landbevölkerung erahnen, was sich am Sentinel Hill abgespielt hat. Auf der anderen Seite findet sich ein kurzer Abriss von HPLs eigenem Denken und Philosophie, an die er sich im Verlauf der Erzählung NIE gehalten hat. Das unsichtbare Monster ist nicht durch Götter, Dämonen, Hexen und Zauberer erklärbar. Es sind Kräfte, die an andere Naturgesetze gebunden sind, deren Ziel und deren Platz im Gesamtgefüge des Universums, der Mensch nicht verstehen kann.

Der letzte Satz hingegen schließt die Erzählung in der konsequent aufgebauten Form einer klassischen Gespenstergeschichte ab:

„It was his [Wilbur's, Anmr. RPF] twin brother, but it looked more like the father did.“¹⁶⁸

166 HPL, *The Thing on the Doorstep*, S. 244.

167 HPL, *The Thing on the Doorstep*, S. 245.

168 HPL, *The Thing on the Doorstep*, S. 245.

Wie Old Whateley ein Tor für Yog-Sothoth öffnen wollte, so hat HPL ein Tor für das einfache Nacherzählen und Variieren seiner Geschichte für andere geöffnet: Ein paar Namen a la Lovecraft, ein paar unheimlich klingende Bücher, ein paar verwunschene Orte wie Dunwich und Arkham kombiniert mit einem Kampf Gut gegen Böse und voila; ein Werk im Namen Lovecrafts ist geboren.

Vergleichen wir nicht nur die zwei Geschichten dieser Arbeit, sondern das gesamte Werk, so findet sich kein plakativerer schwarz-weiß gefärbter Kampf zwischen Gut und Böse. Dieser und das Verweisen auf christliche Mythenelemente scheinen die Geschichte sehr zugänglich zu machen. Der Schreibstil und die Betonung der Atmosphäre und deren Wirkung bilden zwar wichtige und gelungene Elemente, trotzdem ist „The Dunwich Horror“ für diese Phase seines Schaffens eine atypische Geschichte.

7. Parameter des Schreckens bei H.P. Lovecraft

Ich habe die auffälligsten Merkmale aus seinen bekanntesten Geschichten zusammengefasst. Die in der Arbeit angeführten Geschichten können nur als Beispiel dienen, um die schriftstellerischen Charakteristika Lovecrafts zu unterstreichen.

Folgende Fragen möchte ich auf den nächsten Seiten beantworten:

- 1) Wie baut Lovecraft seine Erzählungen auf?**
- 2) Welche Figuren verwendet er wie?**
- 3) Welche Orte sind für ihn wichtig?**
- 4) Welche literarischen und sprachlichen Stilmittel und Stilfiguren benutzt er?**

7.1 Aufbau der Erzählungen

Bevor Lovecraft einen fiktionalen Text verfasste, hatte dieser oft einen langen Entstehungsprozess. Viele seiner Geschichten haben ihren Ausgangspunkt in einem Traum(fragment), dass Lovecraft in seinem Notizbuch festhält. Weitere

Inspirationsquellen sind historische Orte und Gebäude, die er wiederum in Träumen einbaut. Die Geschichten reifen lange und einige Motive werden öfters verarbeitet.¹⁶⁹

Die Möglichkeit Stoffe über Jahre ruhen zu lassen, war ein Luxus, den sich Lovecraft eigentlich nicht leisten konnte. Der Künstler schrieb aus Freude an dieser Betätigung, dennoch ließ er bei seinen Geschichten größte Sorgfalt walten, blieb aber sich und seinen Ergebnissen kritisch gegenüber. Zeitgenössische Kritiker vergleichen Lovecraft mit einem „klar denkenden Baumeister“¹⁷⁰, mit einem „Architekten“¹⁷¹ bzw. „Bastler“¹⁷². Obwohl er in Pulp Magazinen veröffentlichte, stand seine Arbeitsweise in einem scharfen Kontrast zum Medium der Veröffentlichung.

Im Aufbau findet eine allgemeine **Fokusverschiebung** statt. Die zu seiner Zeit vorherrschenden literarischen Strukturen verneint er. Den Menschen als zentralen Ausgangspunkt einer Erzählung degradiert er zum bloß Wahrnehmenden.

Der logische Zusammenhang, die Präzision und die Glaubwürdigkeit sind das Fundament seiner Texte. Eine von ihm gewünschte Atmosphäre liegt über all den Fabeln wie ein Dach.

Lovecraft mischt reale und fiktive Elemente: Städte, Bücher und Personen. So findet der Leser in Lovecraft'schen Bücheraufzählungen reale und erfundene Bücher.¹⁷³ Bei seinen fiktiven Städten vermischt er reale Strukturen von existierenden Städten; gerade

169 z.B. Zuerst der Traum, dem „Dagon“ folgte und die Motive in „Dagon“, die HPL zu „The Call of Cthulhu“ ausbaute.

170 Dietrich Walcher, „Die Präexistenz und das Böse: Technik und Magie im Werk von Howard Phillips Lovecraft“, in: *H.P. Lovecraft: Der Poet des Grauens*, (Hg.) Hans Joachim Alpers (Meitingen: CORIAN-VERLAG Heinrich Wimmer, 1983), S. 216.

171 Michel Houellebecq, *Gegen die Welt, gegen das Leben*, S. 66-67.

172 Susanne Smuda, *HPLs Mythologie*, S. 38-39. Den Gedanken leitet sie von Claude Levi-Strauss ab.

173 Das Necronomicon ist das berühmteste Buch des verbotenen Wissens von Lovecraft. Das Buch und dessen Inhalte sind erfunden. Allerdings hat er eine ebenfalls fiktive Geschichte zum Necronomicon verfasst. Der Verfasser des Necronomicon ist sein in der Kindheit benutztes arabisches Alter Ego Abdul Alhazred.

so als sei der Leser falsch abgebogen, um sich in einer grauenvollen Zwillingstadt wieder zu finden.

7.2 Figuren

Wie oben erwähnt, interessiert sich Lovecraft nicht für das Menschliche oder den menschlichen Alltag. Der Mensch steht nicht gekrönt an der Spitze der Schöpfung, sondern ist ein zufälliges und unbedeutendes Ergebnis der Evolution.

Ein Ich-Erzähler führt durch die Mehrheit der Geschichten. Die Verwendung des Ich-Erzählers soll die Skepsis beim Leser abbauen und die Berichterstattung glaubwürdiger erscheinen lassen. Manchmal erlebt der Erzähler die phantastischen Ereignisse nicht selbst. Jemand berichtet dem Erzähler von den Ereignissen oder er findet ein Manuskript, z.B. Tagebuch, Aufzeichnungen oder Briefe, die Zeugnisse für das Grauen sind. Der Erzähler wirkt dadurch neutraler, skeptischer und glaubwürdiger. Erst gegen Ende der Geschichte liefert Lovecraft den Erzähler dem direkten Grauen aus.

Bei den Figuren fällt es schwer von diesen als solche zu sprechen. Die von Lovecraft beschriebenen Menschen verdienen Bezeichnungen wie Zeugen, Schablonen oder wie Wydmuch sie nennt „Seismografen des Schreckens“.¹⁷⁴ Frauen und Kinder sind als menschliche Schablonen so gut wie nicht vorhanden. Lovecrafts Erzähler und Zeugen des Schreckens sind im Normalfall Männer.

Diese kategorisiere ich folgender Maßen:

• Figurentypen nach Frenschkowski

- 1) Der Sucher (der mehr findet als er sucht)
- 2) Das Opfer
- 3) Der alte Weise

• Figurentypen nach Koseler

- A) Typen mit Neigung zum Außergewöhnlichen, Bizzarem und Okkulten
- B) Typen mit einer starken Neugier und großem Wissensdrang
- C) Typen die nur passive Zeugen sind

¹⁷⁴ Marek Wydmuch, „Der erschrockene Erzähler“, in: *HPLs kosmisches Grauen*, S. 150.

Diese Grundtypenpalette hat Lovecraft angerührt, um seine Figuren zu skizzieren.¹⁷⁵ Es sind einsame, selten erfolgreiche oder etablierte Künstler, Adelige und Wissenschaftler. Seine Herren befreit Lovecraft von sämtlichen gesellschaftlichen Bürden wie Ehe oder Beruf. Seine Männer haben immer genug Zeit und Geld ihrer Neugier oder ihren Neigungen nach dem Ungewöhnlichen nachzugehen.

Lovecraft lässt seine Figuren (ausgenommen den Erzähler) häufig im Dialekt sprechen. Die Antagonisten der Menschen, meistens außerirdische Wesen, verweigern in seinen Erzählungen, die Rollen von Gut und Böse einzunehmen. Durch Lovecrafts Fantasie haben die kleinen grünen Männchen Konkurrenz bekommen. Die Unverständlichkeit der Lovecraft'schen Allbeherrscher macht sie für uns bedrohlich. Sie können die Naturgesetze ändern oder sind Zeichen dafür, dass dies möglich ist.

Nicht die direkte Zerstörung der Menschen ist das Resultat der außerirdischen Mächte, sondern die Beeinflussung der Erde und deren Gesetze.

Dieser Prämisse folgend sterben in Lovecraft'schen Geschichten wenige Menschen. Der Einzelne wird beim Höhepunkt des Grauens bewusstlos bzw. ohnmächtig, wahnsinnig oder seiner Körperlichkeit beraubt.

Lovecraft nimmt in seinen Erzählungen eine Entwicklung hinweg, die durch die Atombombe ins Rollen gebracht wurde. Das Grauen beschränkt sich nicht auf den Einzelnen oder eine kleine Gruppe. Das Grauen, dass der Einzelne entfesselt, bedroht die gesamte Menschheit.

7.3 Orte

Lovecrafts Städte und Landstriche sind nicht austauschbar, da sie entscheidend die Atmosphäre beschwören. Der Schriftsteller beschwört in seinen Texten einen Kontrast zwischen Stadt und Land. So kann in Geschichten, die in der Stadt Arkham spielen (z.B. „The Case of Charles Dexter Ward“, „Dreams in the Witch House“), das Böse

175 z.B. Ich- Erzähler Thurston entspricht 2B, Prof. Armitage entspricht 3B e.t.c

vertrieben werden. Analog zu der Typisierung der menschlichen Charaktere unterteilt M. Frenschkowski¹⁷⁶ **Lovecrafts Orte** in:

- Landschaften
- Welten des Traums
- fiktive Städte

Mit dem Ort Stadt beschäftigt sich Gilles Menegaldo intensiv und bestimmt diesen Raum so:¹⁷⁷

- Reale/Wahrscheinliche Stadt
- Traumstadt
- Archäologische Stadt

Wie bei der Vorstellung des Personenrepertoires Lovecrafts ergänzen sich beide Einteilungen; so ist z.B. Arkham eine fiktive, aber dennoch wahrscheinliche Stadt.

Lovecraft fokussiert auf Landschaften und Städte und widmet ihnen überdimensional viel Platz in seinen Geschichten und entfernt sich so vom ökonomischen Erzählen. Er gibt dem Raum Raum und vernachlässigt die Charakterzeichnung bewusst.

7.4 Stilelemente und Stilfiguren

Das entfesselte Grauen, dass vom Einzelnen auf die gesamte Menschheit überspringt, und das vor allem im Spätwerk deutlich zu Tage tritt, habe ich bereits bei den Figuren behandelt.

Passagen des nüchternen Beobachten wechseln sich mit Zeilen, die den Leser in einer Flut von Adjektiven ertränkt. Die Eigenschaftswörter sind in ihren Schattierungen

176 Marco Frenschkowski, „Lovecraft als Mythenschöpfer“, in: *HPL: Von Monstren und Mythen*, S. 117.

177 Gilles Menegaldo, „Die Stadt im Werk H.P. Lovecrafts“, in: *HPLs Kosmisches Grauen*, S. 231ff.

allerdings präzise gewählt. Textteile mit einem hohen Anteil an Eigenschaftswörtern leitet Lovecraft teilweise mit Paralipsen ein.¹⁷⁸

Immer wieder verknüpft er Reales und/oder Erfundenes intertextuell mit Selbstziten und Referenzen auf seine eigenen Geschichten und der seiner Freunde.

Mit seiner abgegrenzten Stilpalette und dem Einstreuen wiederkehrender und bekannter Elemente (z.B. Das Necronomicon) in seinen Geschichten fällt es leicht, diese als eine gesamte Erzählung zu sehen.¹⁷⁹

Da sich Lovecraft für alle Arten von Wissenschaft und Forschung interessierte, sind alle Geschichten von einer (Pseudo)Wissenschaftlichkeit geprägt. Als einer der ersten Autoren spielte er mit dem Element, dass unglaubliche Phantastische, unter Verwendung von fundierten wissenschaftlichen Grundlagen, in einem neutralen Ton zu schildern. In der Wissenschaftlichkeit liegt einer der Schlüssel zu Lovecrafts Grauen, vor allem in seinem Spätwerk. Die Außerirdischen sind nicht nur erschreckend, weil sie ekelerregendes Äußeres besitzen, einen furchtbaren Geruch verströmen und wir sie nicht verstehen, sondern weil sie oftmals dem Menschen geistig überlegen sind. Der Geruch, weder in einem Buch noch durch Film vermittelt, entpuppt sich als Variable des Grauens. Lovecraft lenkt mit seiner präzisen Verwendung von Adjektiven seine Leser. Den Geruch des Ekel muss dessen Gehirn aber selbst konstruieren. Damit gibt er dem Leser viel Freiheit für seine eigene Vorstellungskraft.

Eine werksinterne Spannung bleibt bis heute bestehen. Seine Geschichten bewegen sich immer zwischen Science Fiction und Weird Tale.¹⁸⁰

Mit einem gewagten Vergleich möchte ich meine Überlegungen zu diesem Kapitel beenden.

178 Ein Beispiel für eine Paralipse aus HPL, „The Dunwich Horror“, in: *The Thing on the Doorstep*, S. 223: „It would be trite [banal, abgedroschen, Anmr. RPF] and not wholly accurate to say that no human pen could describe it, but [...]“ Dennoch beschreibt HPL dann den Schrecken.

179 vgl. Smudas Grundgedanke ihres Buches.

180 vgl. Franz Rottensteiner, „Horror in der Science Fiction“, in: *Horror und Ästhetik*, S. 261.

Lovecraft war nicht nur ein „literarischer Kopernikus“¹⁸¹; er war und ist der Bertolt Brecht der unheimlichen Literatur.

Mögen beide andere Fabeln und Sujets pflegen. Beide verneinen jedoch radikal ihre gesellschaftspolitische Umgebung. Was das epische Theater für die Hochkultur war, war Lovecraft für die Popkultur. Für seine Zeit war Lovecrafts Schaffen ein einziger Verfremdungseffekt und bei keinem anderen Autor im Bereich der Phantastik findet sich ein **Anti** vor Wörtern wie Mythologie, Held, Realismus e.t.c.¹⁸² Lovecrafts Schaffen polarisiert bis heute. Während seine Kritiker seine Langatmigkeit, seine Wiederholungen, sein Fehlen von alltäglichen Helden und Menschen bekritteln, schätzen die Leser Lovecrafts sein Anders sein.

181 Fritz Leiber, „Ein literarischer Kopernikus“, in: *HPLs Kosmisches Grauen*, S. 44.

182 Für die russischen Formalisten ist die Verfremdung ein entscheidendes Merkmal für Kunstwerke: „Der Grund für die Fähigkeit von Kunstwerken, unsere mentalen Prozesse zu erneuern, liegt im ästhetischen Spiel, welches die russischen Formalisten als *Verfremdung* (*ostranenie*) bezeichnet haben.“ Kirstin Thompson, „Neoformalistische Filmanalyse: Ein Ansatz, viele Methoden“, in: *Texte zur Theorie des Films*, S. 412.

C. Lovecraft Verfilmungen oder Der Fluch des Unverfilmbaren?¹⁸³

1. Historischer Abriss zu den filmischen Adaptionen und aktueller Forschungsstand

1.1 Historischer Abriss zu den filmischen Adaptionen

Die Geburt Lovecrafts und des Mediums Film überschneiden sich beinahe. Lovecraft verhält sich dem Film gegenüber in einem ihm typischen Muster. Zunächst war er von Neugier getrieben diese Innovation zu entdecken, eine Zeit lang von ihr begeistert und nach dem Erreichen eines hohen Wissenstandes über Film und Kino nur mehr gelangweilt. Als die Begeisterung noch groß war, schrieb er sogar Gedichte für Filmstars:

„Lovecraft’s early letters testify to a considerable enjoyment of films of the 1910s and 1920s- not merely horror or fantasy films, but comedies and melodramas as well. In 1915 he actually wrote a poem to Charlie Chaplin.“¹⁸⁴

Er lobt den Film *The Phantom of the Opera* (1925) in den höchsten Tönen.¹⁸⁵ Dem Medium Film traute er allerdings nicht zu seine Visionen des Grauens in eine adäquate Form zu bringen:

„Es ist kaum möglich, daß irgendeine wirklich sorgfältig geschriebene unheimliche Geschichte- in der so viel von der Atmosphäre und den Nuancen der Beschreibung abhängt- in ein Drama verändert werden kann,

183 Vgl. Detlef Klewer, „Cthulhu: Der Fluch des Unverfilmbaren“, in: *HPL: Von Monstren und Mythen*.

184 Andrew Migliore and John Stryzik, *Lurker in the Lobby: A Guide to the Cinema of H.P. Lovecraft* (Portland/San Francisco: Night Shade Books, 2006), S. 5.

185 Ebd., S. 6.

ohne sie irreparabel herabzuwürdigen, und alles zu verlieren, was ihr ihre Kraft verleiht.“¹⁸⁶

Deshalb verkaufte er lieber um 1929/1930 Kinokarten anstatt die Filmrechte für eine seiner Erzählungen, um Geld zu verdienen. Neben seinen schriftlichen Kommentaren sprechen die Flucht aus Tod Browning *Dracula* und das Durchkämpfen von James Whales *Frankenstein* eine deutliche Sprache.¹⁸⁷ In der Mitte der Dreißiger blieb nichts mehr von der anfänglichen Begeisterung:

„Most of the films I’ve been taken to have been such unmitigated junk that I can’t recall either their titles or performers.“¹⁸⁸

Die Ära der Lovecraft Verfilmungen begann 1963 mit *The Haunted Place* von Regisseur Roger Corman. Der Film ist frei nach der Erzählung „The Case of Charles Dexter Ward“ adaptiert. Die Produktionsfirma AIP (American International Pictures) pochte darauf den Lovecraftstoff mit dem Titel eines Poe Gedichts zu betiteln, da Corman bereits einige Poe Geschichten erfolgreich verfilmt hatte. Der Streifen selbst wird heute noch auf imdb.com als Horrorklassiker mit einem Rating von 6.6 von 10 Sternen bewertet.¹⁸⁹ Christian Brachthäuser hält die erste Verfilmung für die beste und Don G. Smith schließt sich seinem generell positiven Urteil an.¹⁹⁰

186 Klewer, „Cthulhu: Der Fluch des Unverfilmbaren“, S. 223.

Dies ist die Antwort HPLs im Jahr 1933 auf den Vorschlag des Weird Tales Chefredakteur Farnsworth Wright, die Rechte von „The Dreams in the Witch House“ für ein Hörspiel zu verkaufen.

187 Ebd., S. 223.

188 Migliore and Stryzik, *Lurker in the Lobby*, S. 2.

189 Informationen auf Imdb.com über *The Haunted Place*, <http://www.imdb.com/title/tt0057128/>, 20.6.2011.

190 Brachthäuser, *Eine grenzenlos einsame Seele*, S. 80 und Smith, *HPL in Popular Culture*, S. 42.

Roger Corman erarbeitete sich im Lauf seiner Karriere eine Reputation als „King of the Bs“. Sein Rezept war einfach: Ein Gespür für Motive und Geschichten, eine effiziente und schweißtreibende Produktion und schlussendlich schwarze Zahlen unterm Strich. Zahlreiche heutige Hollywood Größen lernten bei und spielten für Corman.¹⁹¹

Der Art Director von *The Haunted Place* Daniel Haller wollte die Chance nutzen, um sich als Regisseur zu etablieren und Corman gab ihm die Chance bei der Verfilmung von Lovecrafts „The Colour out of Space“.

Unter dem Titel *Die, Monster, Die!* erschien 1965 ein Film, der mit Lovecraft wenig zu tun hat. War *The Haunted Place* zumindest bemüht der Story zu folgen und vor allem eine Atmosphäre a la Lovecraft zu schaffen, gelingt dies bei der Adaption von „The Colour out of Space“ nicht. Statt in Neu England spielen sich die Geschehnisse in England ab, statt einer uns unverständlichen außerirdischen Lebensform werden die Hauptdarsteller von einer atomar verseuchten Landschaft umgeben, auf deren Grund ein mutiertes Adelsgeschlecht lauert. Klewer spricht von einem „radioaktives Monster läuft Amok-Fiasko“.¹⁹²

Zwei weitere, lose an Lovecraft angelehnte Verfilmungen folgen; *The Shuttered Room* (1967) und *The Curse of the Crimson Altar* (1968).

Mit „*The Dunwich Horror*“ (1970)¹⁹³ von Daniel Haller endet temporär das Interesse Filme auf Basis von Lovecrafts Arbeiten umzusetzen.

Erst 1985 feierte der Ideengeber aus Providence eine Rückkehr. Der Theaterregisseur und Lovecraftkenner Stuart Gordon brachte Lovecrafts *Herbert West- Reanimator* auf die Leinwand.

Den Machern gelang es Lovecraft treu zu bleiben. Lovecraft verfasste die Geschichte aufgrund von Geldsorgen, legte diese als Parodie an und die Verfilmung behält

191 z.B. Regisseuren wie Francis Ford Coppola, Ron Howard, James Cameron, Joe Dante, Martin Scorsese und Schauspieler wie Jack Nicholson, Charles Bronson, Sylvester Stallone, Robert de Niro, Thalia Shire, Sandra Bullock. Quelle, <http://www.imdb.com/name/nm0000339/bio>, 20.6.2011

192 Klewer, „Cthulhu: Der Fluch des Unverfilmbaren“, in: *HPL: Von Monstren und Mythen*, S. 227.

193 Im deutschen Sprachraum wird Daniel Hallers *The Dunwich Horror* unter dem Titel *Voodoo Child* vertrieben, siehe Filmverzeichnis.

Lovecrafts Sinn für Humor bei. Neben den Übertreibungen und dem Schuss Humor bedient der Film Freunde von abgetrennten Körperteilen und blutiger Fontänen. Der Film war sowohl ein kommerzieller als auch ein künstlerischer Erfolg.¹⁹⁴

Eine technische Innovation hatte in dieser Zeitspanne das Seh- und Konsumverhalten von Filmen verändert. Im Jahr 1976 brachte die Firma JVC den ersten VHS (Video Home System) Videorekorder in Japan auf den Markt. In den Achtzigern folgte der Siegeszug dieser neuen Technologie und beeinflusste die Art und Weise der Filmrezeption. Das Kino hatte mit der Videothek einen wachsenden Konkurrenten. Lovecrafts Name stand in den Achtzigern und Neunzigern für Video Direkt- oder TV Produktionen.

Das Ende der analogen Technologien rund um VHS und die immer größer werdenden Möglichkeiten der digitalen Filmbearbeitung führten zu Beginn des Millenniums zu Filmen wie *Dagon* (2001) von Stuart Gordon. Amateur- und Profifilmmacher hatten zunehmend die Möglichkeit ihre Visionen des lovecraft'schen Grauens technisch besser und günstiger umzusetzen. Eine Vielzahl von Filmen, abseits der Traumfabrik Hollywood, würdigen den Gentleman des Grauens. Eines der gelungensten Beispiele ist *The Call of Cthulhu* (2005) von der H.P. Lovecraft Historical Society.

1.2. Theoretische Auseinandersetzung mit Lovecraftverfilmungen

Detlef Klewer fasst Schwierigkeiten bei der Verfilmung einer Lovecraft Geschichte zusammen:

„Nun muß man selbst dem engagiertesten Filmmachern zugute halten, daß Lovecrafts Strukturkonzept des Phantastischen mit seinem polymorphen Kreaturen und vielen anthropologischen, historischen und mythologischen

194 7,3 von 10 Sternen auf imbd.com. Die Box Office Zahlen: Budget des Films 900,000\$ (estimated), Opening Weekend: 543,728\$ (USA) und ein Gesamteinspielergebnis: 2,023,414\$ (USA), Quellen, <http://www.imdb.com/title/tt0089885/>, 20.6.2011 und Smith, *HPL in Popular Culture*, S. 77.

1. Preis beim Paris Festival of Fantasy, Science Fiction and Horror und einen Spezial Preis in Cannes, Quelle, <http://www.imdb.com/title/tt0089885/awards>, 20.6.2011.

Aufgrund des Erfolges erschienen *Bride of Re-Animator* (1990) und *Beyond Re-Animator* (2003).

Querverweisen geradezu antagonistisch zur linearen Erzählstruktur eines Kinofilms steht, der die Zuschauer weder durch eine zu ausgedehnte Exposition langweilen, noch durch Parallelhandlungen, Zeitsprünge oder Rückblenden überfordern will.“

Dazu kommen weiters, die Betonung des Orts:

„Lovecrafts eigenwillige Lokalitäten sind stets mehr als eine bloße Illustration der Handlung. [...] Im Film schrumpfen die Katakomben unermesslicher Größe zumeist budgetbedingt auf das Format eines Kellers [...]“

Lovecrafts Sicht auf die Welt und den Menschen tun ihr übriges:

„Sehr schwierig für die Realisierung einer kommerziell erfolgsversprechenden Verfilmung ist auch der fehlende Dualismus in Lovecrafts Pantheon. Statt der einfachen Trennung von Gut und Böse im Monotheismus predigt Lovecrafts Mythenschöpfung den Polytheismus.“¹⁹⁵

Trotz der berechtigten Einwände Klewers wurde und wird Lovecraft verfilmt.¹⁹⁶ Der Bogen der Lovecraft Adaptionen spannt sich nun vom Beginn der analogen durch, die Vorherrschaft des Kinos geprägten Sechziger, bis zur Gegenwart, in der digitale Formen des Medienkonsums eine Reihe von Produktions- und Rezeptionsmöglichkeiten bieten. Es stellt sich die Frage, welchen Blick die Wissenschaft bisher auf diese Versuche wirft. Unter dem H.P. Lovecraft Archive, <http://hplovecraft.com/>, das S.T. Joshi, D.E. Schultz und D.K. Louks bereitstellen, findet sich eine Einteilung zu den Lovecraft Verfilmungen.¹⁹⁷

195 Alle Zitate zu finden bei Klewer, „Cthulhu: Der Fluch des Unverfilmbaren“, in: *HPL: Von Monstren und Mythen*, S. 224.

196 Klewer übersieht, die Möglichkeiten der Filmgestaltung. Gerade die Traumfabrik Bollywood zeigt, dass Film nicht gleich Hollywood sein muss. Zweitens hat die Technik die Aktualität der Schrift überholt. Die wachsenden digitalen Möglichkeiten und die digitale Rückkehr der 3D Technologie spielten 1995 keine Rolle.

197 vgl. Brachthäuser, *Eine grenzenlos einsame Seele*, S. 78. Brachthäuser kürzt ohne Grund und Erklärung die 5 Punkte auf 3. Siehe Webpräsenz des H.P. Lovecraft Archive, <http://hplovecraft.com/popcult/moviestv/>, 6.6.2011

1. **Lovecraft Movies:** This includes commercial movies that are based directly on stories by Lovecraft.
2. **Independent Lovecraft Films:** This includes independent, amateur films that are based directly on stories by Lovecraft.
3. **Lovecraft Inspired Movies:** This contains movies that are not based on Lovecraft stories or ideas, but merely make Lovecraftian references.
4. **Lovecraftian Movies:** This list includes movies that do not have explicit Lovecraft references, but have a Lovecraftian feel to them. These films tend to be better than those that are intentionally Lovecraftian...
5. **Lovecraftian Television Shows:** Lovecraft's influence has also crept into several television series and even cartoons.

Die Kategorisierung zeigt zwar, welchen Anteil an Ideen Lovecraft beigesteuert hat. Über die Qualität der Filme erfährt man so allerdings nichts.

Vergleiche ich die Einteilung mit den von mir gesehenen Filmen, entdecke ich einige unstimmige Beispiele.

The Curse of the Crimson Cult erwähnt weder am Anfang noch im Abspann, dass der Film auf Lovecrafts „Dreams in the Witch House“ basiert. Das Drehbuch und dessen Umsetzung haben mit der Geschichte HPLs nichts gemeinsam.

Die Originalfabel von der Hexe, die mit Hilfe des Okkulten mathematische Rätsel löst und auf deren Spuren sich ein Student in Arkham macht wird in *The Curse of the Crimson Cult* zu der Suche eines Antiquitätenhändlers in England, der seinen Bruder auf einem Schloss am Land vermutet. Der Bruder bleibt verschollen. Stattdessen findet er eine „Hexe des Establishments“ der „roaring sixties“ wieder. Christopher Lee und Boris Karlow mimen den Bösewicht und den warnenden alten Mann.

In der Gruppe der Lovecraftian Movies findet sich die australische Produktion *The Last Wave*.¹⁹⁸ Dieser Film soll die Welt und Gedankenweise der Aborigines auf populäre Art und Weise näher bringen und war zu seiner Zeit ein wertvoller Beitrag zur Aussöhnung der „neuen“ Australier mit den Ureinwohnern.

198 Vgl. Migliore and Stryzik, *Lurker in the Lobby*, S. 7-8. Joshi führt diesen Film als gelungenes Beispiel an, ohne zu begründen. *The Last Wave*, Regie: Peter Weir, Australien 1977.

Der Umstand, dass Teile der Erzählung „The Shadow out of Time“ in Australien spielen, ist die einzige Verbindung zu dem Film und Lovecraft.

Die Beispiele belegen, dass diese Einteilung nur als grober Anhaltspunkt dienen kann, es aber an genauen Definitionen und einem Bewertungssystem fehlt.

Eine Bewertung nimmt Craig Mullin auf der Homepage Unfilmable.com vor. Auf dieser Seite finden sich ein Bewertungssystem und Filmkritiken, die dem Interessierten helfen sollen, sich für oder gegen den Genuss des Filmes zu entscheiden. Wiederum muss sich der Leser aber auf ein persönliches Urteil des Rezensenten verlassen, da nur eine 3-Satz-Synopsis jedes Beispiel beschreibt.

Die provokante These des Horror Autors und Essayisten Les Daniels ist, dass Ridley Scotts *Alien* (1979) und John Carpenters *The Thing* (1981) die zwei besten Lovecraft Verfilmungen sind.¹⁹⁹ Klewer und Brachthäuser lehnen diese Sichtweise ab.²⁰⁰

„Konsequenterweise müsste man dann eine Vielzahl zweitklassiger Horrorfilme unter diesem Blickwinkel [Brachthäuser bezieht sich auf die Lovecraftian Movies, Anmr. RPF] betrachten und würde schon beinahe zwangsläufig auf die erstaunlichsten Parallelen und Kongruenzen zu Lovecrafts Erzählungen stoßen.“²⁰¹

Ohne die Schlüsselmerkmale des Stils Lovecrafts fixiert zu haben, bleibt die Diskussion müßig. Die Stilelemente Lovecrafts aufzuspüren und diese anhand des filmischen Vergleichs herauszuarbeiten, ist Ziel dieser Arbeit und soll der Diskussion um einzelne Filmbeispiele wiederum Wert verleihen.

199 Klewer, „Cthulhu: Fluch des Unverfilmbaren“, in: *HPL: Von Monstren und Mythen*, S. 229.

200 Ebd., S. 229 und Brachthäuser, *Eine grenzenlos einsame Seele*, S. 79.

201 siehe Brachthäuser, *Eine grenzenlos einsame Seele*, S. 79.

2. Analyseschlüssel der Filmbeispiele

Bei der Analyse folge ich dem Konzept von Kirstin Thompson, das sie im Aufsatz „Neoformalistische Filmanalyse“ postuliert hat und in dem Standardwerk *Film Art: An Introduction* gemeinsam mit David Bordwell ausgebaut hat.

Das Grundkonzept fasst Thompson so zusammen:

„Der Zuschauer sucht im Werk aktiv nach Hinweisen (*cues*) und reagiert darauf mit den Wahrnehmungsfähigkeiten (*viewing skills*), die er durch seinen Umgang mit anderen Kunstwerken und mit dem Alltagsleben erworben hat.“²⁰²

Filme sind ein Stimulus, dem der Zuschauer aktiv begegnet und dem er keineswegs als passives Objekt ausgeliefert ist. Thompson postuliert diese Theorie, die Matthias Uhl in seinem Buch anhand der naturwissenschaftlichen Experimente bestätigt hat.

Thompson geht, so wie Mahne, davon aus, dass Form und Inhalt nicht getrennt werden können.

Die Suche nach den filmischen „cues“ soll zeigen, welche Stilmittel Lovecrafts in Filmen erhalten geblieben sind, beziehungsweise wie „sein“ Schrecken filmisch umgesetzt worden ist.

Fachbegriffe und Definitionen für Stilmittel erkläre ich an entsprechender Stelle bei den Beispielen der Analyse; entnommen sind sie alle, außer anders angegeben, aus *Film Art: An Introduction* von David Bordwell und Kirstin Thompson.

3. Analyse von *The Dunwich Horror* (1970) und (2009), *The Call of Cthulhu*, und *In the Mouth of Madness*

3.1 Meine Thesen zur filmischen Umsetzung Lovecrafts

Der Begriff **Fokusverschiebung** soll die Unterschiede vom Erzählen Lovecrafts und von der Art des Erzählens der Adaptionen auf den Punkt bringen. Lovecraft verwendete

202 Kristin Thompson, „Neoformalistische Filmanalyse“, in: *Texte zur Theorie des Films*, S. 412

einen anderen Fokus um seine Geschichten zu erzählen, im Vergleich zur Literatur muss der Film bei einigen Aspekten dies automatisch tun. Intermedialität durch Fokusverschiebung; durch Lücken und Risse.

Meine fünf Thesen, die die Basis einer filmischen Adaption bilden sollten, möchte ich anhand der Beispiele beweisen und erläutern.

- 1) Der Produktionsprozess sollte sich so weit wie möglich von der kapitalistischen Kosten-Nutzen Rechnung entfernen.**
- 2) Die Orte sollten als Figur betrachtet werden.**
- 3) Die menschlichen Figuren sollten nicht mehr Aufmerksamkeit in der Story und im Plot haben, als notwendig.**
- 4) Orte und Figuren aus dem Alltäglichen herausreißen, dass heißt sowohl aus der filmischen Machart (Classical Hollywood Cinema)²⁰³ als auch, ihre Position innerhalb der Erzählung. Happy Ends sind zu vermeiden.**
- 5) Erzählerische Atmosphäre vor Ökonomischem Erzählen.**

a) Filmische Zwillinge: *Dunwich Horror* (1970) und *Dunwich Horror* (2009)²⁰⁴

„[Lovecraft, Anmr. RPF] vehemently stood, in letters against the ravages of industrial civilization, which was attacking man at his deepest level; isolating him from the past, from the traditions of his race, tearing him from his native soil; in a word, alienating him [...]“²⁰⁵

Es ist daher wenig verwunderlich, dass Ende der Sechziger Filmemacher, Musiker und andere Kreative auf das subversive Potential in Lovecrafts Werk zurückgegriffen:

203 David Bordwell und Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction: Ninth International Edition* (New York: McGraw Hill, 2010), S. 102/103.

204 *The Dunwich Horror* aus dem Jahr 2009 ist eine amerikanische TV Produktion, die in Europa nicht vertrieben wird.

205 Maurice Levy zitiert Smith, *H.P. Lovecraft in Popular Culture*, S. 3.

„Ende der sechziger, Anfang der siebziger Jahre erfuhr das literarische Schaffen HPLs in den Vereinigten Staaten einen ungeheuren Popularitätsschub, vor allem im Bereich der Sub- und Gegenkultur.“²⁰⁶

Neben den Verfilmungen nutzten Comic Zeichner des „Underground“ HPLs Motive um als Comix Künstler eine Opposition zum (Comic)Establishment zu bilden. Analog zu Hollywood hielten sich die arrivierten Comic Zeichner an die *Comic Code Authority*. Sie regulierten und zensierten sich selbst. Die Comix Künstler hatten eine stille Übereinkunft mit Derleth für die Verwendung des geistigen Eigentums Lovecrafts und nutzten ihre Kunst voller Sex und Gewalt als politischen Sprengstoff.²⁰⁷

Von 1967-1969 formierte sich in Chicago eine Gruppe von Musikern unter dem Namen H.P. Lovecraft. Ihre Mischung aus Rock-, Jazz-, Folk- und Psychedeliceinflüssen spiegelte den damaligen Zeitgeist mit ihrer musikalischen Interpretationen von Geschichten wie „The White Ship“ und „At the Mountains of Madness“ wieder.²⁰⁸

„Make love not War“ war der gängigste Slogans dieser Zeit. Dieser Leitspruch stand für die Auseinandersetzung der Öffentlichkeit mit Politik, Krieg, Umweltverschmutzung und den Rollenbildern von Mann und Frau.

Die Möglichkeit der Verhütung mit der Pille eröffnete Frauen eine neue Möglichkeit zur Selbstbestimmung ihres Körpers.

Das führte zu einer Rebellion gegen das konservative Establishment, einem neuen Körpergefühl und einem offenen Umgang mit Sexualität. Dass die Veränderungen nicht ohne Gegenwehr über die Bühne gingen, spiegelt sich in dem Streifen von 1970 wieder.

Die Verfilmung aus dem Jahr 2009 bezieht sich sowohl auf die Fabel aus 1928, als auch auf die Adaption 1970.

Aufgrund der Fokusverschiebung und logischen Fehler im Plot dient *The Dunwich Horror* (2009) als Beispiel für den fahrlässigen Umgang mit den Ideen und Schöpfungen von HPL.

206 Klewer, „Cthulhu: Fluch des Unverfilmbaren“, S. 227.

207 siehe Klewer, „Cthulhu: Fluch des Unverfilmbaren“, S. 227-228.

208 siehe Smith, *HPL in Popular Cultur*, S. 137-148.

3.2 Fokusverschiebungen bei *Dunwich Horror* (1970)

Nancy Wagner und Elisabeth Hamilton erweitern das Figurenpersonal. Beide sind Bibliothekarinnen an der Arkham Universität und übernehmen damit den ursprünglichen Aufgabenbereich von Dr. Armitage, der in der Story die Rolle des Gastlektors mimt. Statt der Unterstützung von Prof. Rice und Prof. Morgan unterstützt ihn der Dorfarzt Dr. Cory. Weiters findet sich im Drehbuch Cora, die Sprechstundenhilfe Dr. Corys.

Präzise Daten über Ort und Zeit unterlässt der Film. Dunwich wird als Gebiet am Land und am Rande des Meeres charakterisiert. Die Geschichte spielt in der Gegenwart, 1970.

Dr. Armitage hält Vorträge an der Arkham Universität und hat das verwunschene Necronomicon mitgebracht. Nancy und Elisabeth sind für das Buch verantwortlich. Wilbur Whateley sucht die Bücherei auf, um die okkulte Schrift an sich zu reißen. Bei der ersten Begegnung mit Wilbur ist es für Nancy Liebe auf den ersten Blick. Sie händigt Wilbur das Buch, trotz des Verbots und dem Widerstand Elisabeths, aus. Dr. Armitage und Wilbur treffen im Studienraum der Bibliothek aufeinander. Der Doktor weiß, dass der Name Whateley für Gefahr steht.

Eine abendliche Diskussionsrunde von Dr. Armitage, Wilbur, Nancy und Elisabeth endet damit, dass Wilbur das Buch nicht bekommt, dafür aber den Bus nach Dunwich versäumt. Nancy bringt daraufhin Wilbur mit dem Wagen nachhause. Von seinem Charme und einem Rauschmittel im Tee wird sie immer stärker in den Bann des jungen Mannes gezogen.

Elisabeth und Dr. Armitage wundern sich über das plötzliche Verschwinden von Nancy und begeben sich auf die Suche nach ihr. Dr. Armitage erkundigt sich in der Gegend rund um das Whateley Anwesen und findet in Dr. Cory einen Verbündeten in Dunwich. Die beiden besuchen Lavinia im Irrenhaus. Währenddessen gerät Nancy immer mehr in den Strudel wollüstiger Versuchung. Schlussendlich vollziehen Wilbur und Nancy beim Devil's Hop Yard ein Fruchtbarkeitsritual. Elisabeth forscht alleine beim Hof der Whateleys weiter. Dort angekommen wird sie von Wilburs Bruder als erste verschlungen.

Wilbur und Nancy kommen vom Devil's Hop Yard zurück und finden Elisabeths Wagen vor der Tür. Zwischen Wilbur und seinem Großvater entbrennt ein Streit, der für den

Alten in einem tödlichen Unfall endet. Wilbur beerdigt seinen Grossvater und bricht während der Nachtstunden in die Universität ein, um das Necronomicon zu stehlen. Mithilfe des Buches kann er durch Nancy und den richtigen Formeln die Alldämonen beschwören.

Während Wilbur Nancy am Steinaltar der Kultstätte für das finale Ritual vorbereitet, bricht das Grauen von Dunwich aus. Es verwüstet Höfe und das nächste Opfer ist Cora. Dr. Cory und Dr. Armitage stoßen auf den zusammengerotteten Dorfmob und brechen in Richtung Devil's Hop Yard auf. Das Grauen wütet weiter und löscht die Mehrheit der Dorfbewohner aus. Dr. Armitage und Dr. Cory erreichen den verwunschenen Ort rechtzeitig. Wilbur und Armitage werfen sich Beschwörungen an den Kopf. Beim okkulten Duell der beiden bleibt Armitage Sieger und bannt sowohl Wilbur, der brennend ins Meer stürzt, als auch seinen Bruder, der in einer kosmischen Wolke verschwindet. Nancy erwacht aus ihrer Trance, doch in ihr wächst ein Baby heran.

3.3 Der Film als sexueller Akt, esoterische Sinnsuche und Rebellion der Sechziger

Das Hinzufügen der weiblichen Charaktere befriedigt nicht nur die (männliche) Schaulust. Der Fokus des ganzen Films liegt auf der Beziehung von Nancy und Wilbur; auf die neuen Rollen von Mann und Frau.²⁰⁹

Der Establishing Shot des Films beginnt mit einer Medium Close Blende auf zwei alte Frauen.²¹⁰ Die Kamera schwenkt von links nach rechts (pan right), senkt sich über ein Puttenrelief nach unten, schwenkt weiter, um das Gesicht (medium close) eines bärtigen Mannes mittleren Alters zu zeigen. Ab Sekunde 45 ist ein undefinierbares Stöhnen zu hören. Die magisch - orientalische Musik unterstützt die Stimmung. Der Schwenk führt weiter über ein magisches Zeichen und endet in der Überblendung auf eine stöhnende Frau (0:01), die sich schweißüberströmt im Bett windet. Auf der Stirn hat sie ebenfalls ein magisches Zeichen. Unter dem heftiger werdenden Stöhnen folgt ein Schnitt mit

209 Laura Mulvey, „Visuelle Lust und narratives Kino“, in: *Texte zur Theorie des Films*, S. 389-408. Der Artikel erschien 1973.

210 *Voodoo Child (The Dunwich Horror)*, USA 1970). Abgekürzt TDH70.



Abb. 9: 2 Frames aus der Eröffnungsszene zeigen den Putten und das magische Zeichen, TDH70 (0:01).

einem Close Up auf die Frau, der mit einem weiteren Schnitt endet (0:01). Der Zuschauer wird im unklaren gelassen, aus welchem Grund sie stöhnt. Sie hält sich zwar ansatzweise den Bauch, doch es ist nicht zu erkennen, ob sie schwanger ist.

Stöhnt sie nun vor Lust, vor Schmerz oder weil sie ein Kind gebiert? Die Alten und der Mann sehen jedenfalls tatenlos zu und können somit als ein Symbol für die starren und verknöcherten Ansichten der alten Generation



Abb. 10: Die stöhnende, sich im Bett windende Lavinia mit dem magischen Zeichen auf ihrer Stirn, TDH70 (0:01).

betrachtet werden. Sie sehen bei der Geburt einer neuen Generation tatenlos zu.

Die Frau vertritt die junge Generation. Sie befindet sich zwischen den alten Moral- und Religionsvorstellungen, dargestellt durch den Engel und durch das inka-artige magische Symbol. Dieses Emblem übt sowohl körperlichen, als auch geistigen Einfluss auf sie aus.

Auf diesen Beginn folgt der Vorspann. Begleitet vom im Film immer wiederkehrenden musikalischen Motiv, gibt der Vorspann seinerseits eine Kurzform der Story wieder.

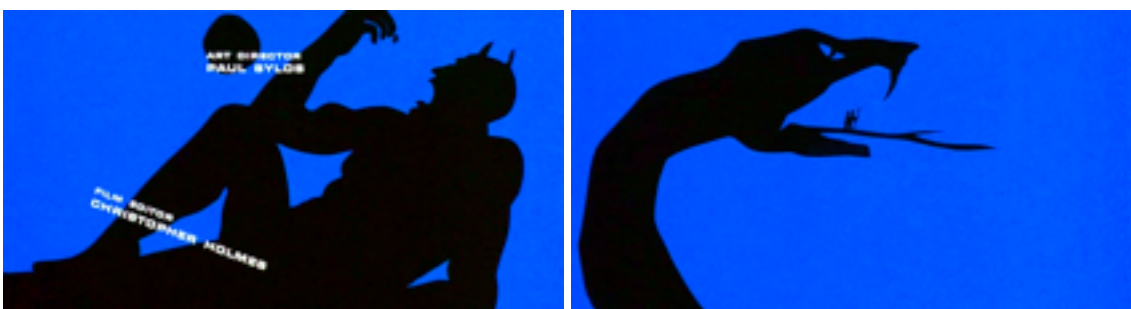


Abb. 11: 2 Frames aus dem Vorspann. Der Teufel und die Schlange als Zeichen der Versuchung und der Sünde auf Basis der christlichen Mythologie, TDH70 (0:02-0:03).

Graphisch dargestellt von schwarzen Schatten auf blauem Hintergrund, schreiten zwei Menschen durch eine Zauberwelt. Christlich religiöse Bilder prägen diesen Vorspann. So verschlingt der Teufel eine der Personen, formt aus seinem Arm eine Schlange, die wiederum auf ihrer Zunge die zwei Personen trägt. Die Landschaft formt sich weiter und auf einem Altarstein gebiert eine Frau ein Kind, welches durch eine Metamorphose zu einer bedrohlichen Gestalt wird.

Der Vorspann gestaltet auf diese Art und Weise nicht nur eine Kurzform der Ereignisse, sondern eine eigene Geschichte. Mit den stark aufgeladenen Symbolen der christlichen Mystik ruft er im gläubig-sozialisierten Zuschauer Assoziationen des Bösen, der Sünde und der Verführung hervor.

Zwar trifft die Zusammenfassung im Vorspann den Kern der Geschichte einer Zeugung des Kindes mit dem Bösen, lenkt die Aufmerksamkeit aber auf einen christlichen Bezug, der bei Lovecraft nicht vorhanden ist. Einzig der Name des Landstrichs „Devil’s Hop Yard“ und der historische Bericht über das Verschwinden des Pfarrers nach einer Predigt, sind bei der Version Lovecrafts als christliche Fragmente zu finden.

Im Film wird allerdings der Devil’s Hop Yard zentraler Schauplatz des Übernatürlichen, in der Erzählung war der Ort des Unheimlichen der Sentinel Hill.

Der Film verankert zu Beginn den männlichen Blick als sexuelles Motiv. Die erste

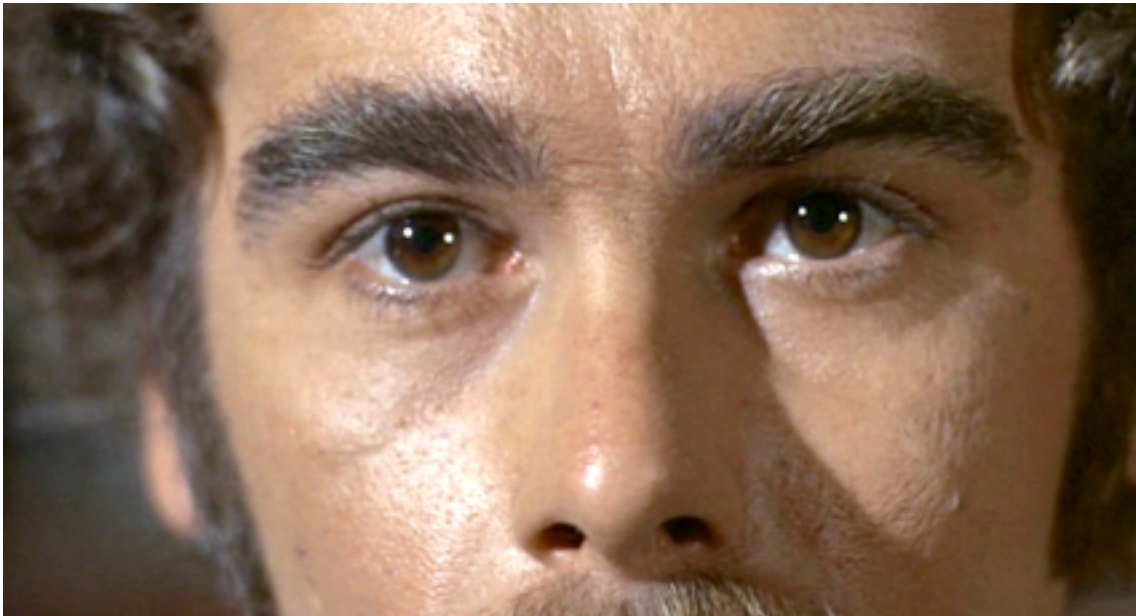


Abb. 12: Das Extrem Close Up von Wilburs Augen wird als filmisches und sexuelles Motiv zu Beginn des Filmes etabliert, TDH70 (0:05).

Begegnung von Nancy und Wilbur gibt der Liebe auf den ersten Blick neue Bedeutung.

Kaum blickt Wilbur Nancy tief in die Augen, ist es um sie geschehen. Nancy ist von Sinnen, während Elisabeth unbeeindruckt bleibt.

Nancy entpuppt sich in „unseren Augen“ als ein leichtes Opfer. Sie händigt dem Fremden ohne Bedenken das Necronomicon aus, während Elisabeth diese Aktion mit:

„You must be insane“

kommentiert (0:05). Elisabeth steht für eine Frau, der schöne Augen machen, nicht genügt. Nancy hingegen bekräftigt:

„He got really great eyes.“ (0:06).

Der Film lässt offen, ob Wilbur Whateleys Augen, gespielt von Dean Stockwell, zum Verlieben sind oder ob er mittels eines Zaubers das Objekt seiner Begierde verhext. Das Extreme Close Up auf seine Augen wird zum zentralen filmischen Element seiner erotischen Machtausübung auf und über Nancy.²¹¹

Nancy verliert im Lauf der Story immer mehr ihren Willen. Was mit dem magischen Blick Wilburs beginnt und durch den, mit einem Mittel versetzten Tee, verstärkt wird. Durch die unheimliche Aura des Anwesens der Whateleys verschlimmert sich Nancys Zustand. In seinem Haus dreht Wilbur mittels Handmagie einen Stein (0:15). Dies zeigt, wie er Nancy um den Finger gewickelt hat und in jede beliebige Richtung lenken kann. Nancy ist sich ihrer Taten nicht mehr bewusst; das Unbewusste übernimmt das Sagen. Während sie neben dem Stein Platz nehmen will und auf ihren Tee wartet, hat sie eine Vision (0:16). Mit einer weichen Blende verschwimmt der Stein und wir sehen zuerst Baumwipfeln und danach Einstellungen vom Meer. Das Bild ist am Rande verschwommen um das Irreale der Szene zu unterstreichen. Daniel Haller montiert eine Serie schneller unterbrechender Bilder (flash frames) hinein, die durch ihre blaue Coloration hervorstechen, der Bildinhalt wird beim erstmaligen Sehen nur unbewusst wahrgenommen. Den Schluss dieser Sequenz bildet eine Tür, an der jemand rüttelt. Die Szene endet mit einer Einstellung auf dem Stein. Der Regisseur und sein Cutter sprechen auf diese Weise direkt unsere unbewusste Wahrnehmung an und etablieren die

211 Das erste Mal kommt das Extreme Close Up beim Time Code 0:05 vor. Zu finden bei den Timecodes, 0:08, 0:42, 0:46-0:47, 1:15 und 1:16.

Farbe Blau als sichtbares Motiv für das Böse und Verwunschene, verkörpert durch die Whateleys.

Auf die Wachvision Nancys folgt ein Traum (0:22-0:23). Da der junge Whateley das Auto der Frau manipuliert hat und der „beruhigende“ Tee wirkt, bettet sich Mrs. Wagner in einem Zimmer mit einem blau-violetten Vorhang und einer Decke mit dem magischen Symbol aus der Anfangsszene nieder. Der Inhalt des Traums gewinnt für den Zuschauer und Nancy gegenüber der Vision an Klarheit. Wiederum wird die Szene mit einem Weichzeichner eingeleitet. Verschwommene Bilder von kahlen Bäumen und dem Meer füllen den Bildschirm. Hier finden wir die klassische Traumsymbolik Freuds.²¹² Durch die Traumzensur stehen die kahlen Bäume für das männliche Glied und das Meer für den Archetypus der Mutter.²¹³ Dieses Unterdrücken der Sexualität der alten Generation, ihre Wünsche sogar im Traum zu zensurieren, endet mit der Revolution der



Abb. 13: Nancy findet sich in ihrem Bett in einem Traum wieder. Zwar flüchtet sie zunächst vor den wilden Hippies, hält aber dann doch inne um das Treiben zu beobachten, TDH70 (0:22-0:23).

Jugend. Nancy wird im Traum aus ihrem Bett gejagt, dass sich in der freien Natur unter dem blauen Himmel befindet. Die Fratzen, die sie, in schnellen Schnitten und Close Ups attackieren und bedrohen, verfolgen die Flüchtende. Eine psychodelische Variation des Motivs unterstützt die Einschüchterung durch die Meute. Nancy hält allerdings inne und blickt fasziniert dem orgiastischen Treiben zu, dass Lovecraft niemals im Detail

212 vgl. Sigmund Freud, *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse* (Hamburg: Nikol, 2010), S. 141ff.

213 Ebd., S. 146 und Jung, *Archetypen*, S. 80.

beschreibt. Der Traum versetzt uns und Nancy in eine archaische Vorzeit im Sinne Freuds.²¹⁴ Allerdings kann sich die Träumende noch nicht ganz von den alten Moralvorstellungen lösen und setzt ihre Flucht fort, als die Orgienfeiernden nach ihr greifen. Ein Match Cut schließt die Traumsequenz ab. Nachdem sie im Traum



Abb. 14: Orgiastisches Hippietreiben in Nancys Traum, TDH70 (0:23).

auf der Flucht in eine Hütte läuft, steht sie wach im Gästezimmer der Whateleys.

Daniel Haller engagierte für seinen Film, Mitglieder einer Hippiekommune, die in Mendocino (Nordkalifornien), dem Drehort, zu Hause waren.²¹⁵ Wilburs und Nancys Beziehung vertieft sich im Anschluss des (Alb)Traums. Ein Long Shot des werdenden Pärchens bildet einen Kontrast zu der Bedrohung des Traums (0:24). Die sonnige Landschaft, das satte grün und das pastellene Blau des Himmels schaffen eine entspannte Atmosphäre.

Die Positionen der beiden lässt sich mit der des Psychotherapeuten und des Patienten vergleichen. Die Blicke der beiden treffen sich nicht. Wilbur sitzt in der Wiese und wirkt aktiv, während Nancy entspannt im Gras liegt. Tatsächlich entspinnt sich ein freud'scher Dialog um den Traum.



Abb. 15: Auf den ersten Blick entspannen Wilbur und Nancy auf der Wiese. Auf dem zweiten Blick nimmt Wilbur die Rolle eines Psychoanalytikers und Nancy die Rolle einer Patientin ein, TDH70 (0:24).

²¹⁴ Freud, *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse*, S. 189.

²¹⁵ Migliore and Stryzik, *Lurker in the Lobby*, S. 247.

Nancy: „I can't remember much more. Expect, it was the weirdest dream I ever had.“

Wilbur: „It sounds kind of sexual to me.“

Nancy (lachend): „Okay, Dr. Freud. Tell me what it means.“

Während des Dialogs werden immer wieder für Sekundenbruchteile Bilder der Traumhippies montiert. Der Traum und der Dialog über diesen zeigen deutlich das Hervorbrechen der latenten sexuellen Bedürfnisse. Während früher „nicht einmal im Traum“ Wünschen und Begierden freier Lauf gelassen wurde, zeigt der Film eine Entwicklung: Die sexuellen Fantasien dürfen im Traum ausgelebt werden und es ist natürlich, mit seinem Partner über seine Wünsche zu reden. Allerdings holen die junge Frau wiederum die alten Moralvorstellungen ein, da sie im Laufe dieses Dialogs einen Rückzieher macht.

Wilbur: „Alright, how do you feel about sex?“

Nancy (selbstbewusst): „I think its great.“

Wilbur (bestätigend): „So do I, Nancy.“

Nancy (verunsichert): „Well...I mean...I think it is great at the right time and the right place. You've lead a strange life here, Wilbur.“

Ist es sittsam für eine Frau jener Zeit zu viel von ihren Wünschen preiszugeben oder ist Wilbur einfach nicht der richtige für Nancy?

Gegen ihre Gefühle und/oder Wilburs magischen Einfluss kann sich Nancy nicht wehren und so spaziert Wilbur mit ihr zum Devil's Hop Yard. Zum Namen des Ortes passen sowohl der Vorspann, als auch die dort abgehaltenen „verruichten“ Fruchtbarkeitsriten.

Die Szene veranschaulicht deutlich, dass der Film der Erotik viel Zeit gibt. Die Verführungsszene dauert rund fünf Minuten (0:41-0:47). Im Verlauf der Handlung kehren die beiden noch zweimal zurück um „Die großen Alten“ wieder in die Welt zu lassen. Das Befreien außerirdischer Wesenheiten degradieren die Macher zu einem sekundären Element, sie beschwören primär die unter Moral und Sitte verschütteten Triebe. Bei Minute 42:00 spricht die bereits Willenlose, die Sexfrage von Dialog auf Seite 111 an.

Nancy: „[...] when you asked me the question about sex?

Wilbur: „Yes.“

Nancy: „I lied.“

Wilbur: „I know.“

Wiederum versteht es der Film sich einer konkreten Antwort zu entledigen. Hat Nancy, den um sie werbenden Wilbur angelogen, Sex zu wollen, obwohl sie nicht dafür bereit ist? Oder relativiert sie damit nur ihre verlegene Aussage bezüglich Sex, zur richtigen Zeit am richtigen Ort, obwohl sie eigentlich will?

Auf diese Weise gelingt es den Machern, die Zuschauer zu provozieren aber nicht zu schockieren. Ein weiteres Zurücknehmen der Schärfe der Bilder und Worte findet sich ebenfalls in diesem Handlungsstrang. Nach einer Beschwörung Wilburs, gefüllt mit Doppeldeutigkeiten, wie zum Beispiel:

„In the moment, when the gate would open and the Old Ones come through.“,

verschwimmen Realität und Fiktion, Vergangenheit und Gegenwart. Um dies zu veranschaulichen wird das Bild mit einem Stofffilter oder mit



Abb. 16: Nancy wird verführt. Zur Entschärfung wird das Bild durch Filter oder das Abfilmen einer Projektion auf Stoffhintergrund manipuliert, TDH70 (0:43).

Hilfe einer abgefilmten Projektion auf eine Stoffleinwand verfremdet. Der Ritus wird dadurch in einen gesetz- und zeitlosen Raum transportiert und ermöglicht dadurch die Grenzen der damaligen Moral auszuloten. Der Film weißt auf seine eigene

Künstlichkeit hin und erlaubt es dadurch Schauspielerin Sandra Dee sich stöhnend auf dem Altar zu räkeln. Als weiterer semiotischer Weichmacher für das Verhalten Nancys bleibt die Besessenheit durch böse Mächte, gar dem Teufel selbst. Nancy wäre eigentlich ein zurückhaltendes, sitzbares Mädchen, dass durch die Liebe, den drogenartigen Tee und dem okkulten Charme von Wilbur mehr entführt als verführt wird.

Die Achtundsechziger Revolutionen waren nicht nur eine Neuentdeckung des weiblichen und männlichen Körpers, sondern ordneten auch Familien- und Autoritätsverhältnisse neu. Das Christentum hatte in der westlichen Welt als spiritueller Anhaltspunkt ausgedient und die Jungen von damals suchten Antworten in der Mystik anderer Religionen.

Durch das Aufgreifen der gesellschaftlichen Themen dieser Zeit gelingt es dem Film den klassischen Kampf zwischen Gut und Böse zu vermeiden. Dies passiert allerdings nicht, wie bei Lovecraft, weil wir uns selbst, die Welt und das Universum nicht verstehen, sondern weil die Figur von anderen Motivationen getrieben werden. Wilbur Whateley ist nicht der ziegengesichtige, bärtige und überdimensionale zehnjährige Bub, sondern ein okkultes Casanova.²¹⁶

Dr. Armitage verkörpert nicht die Vernunft, sondern mimt die Rolle des sympathischen Moralhüters. Dies zeigt die Szene in der Bibliothek. Obwohl das wertvolle Buch rasch in die falschen Hände gelangt ist, macht er Nancy keine Vorwürfe und begegnet Wilbur nach einem kühlen Anfang mehr als freundlich (0:07-0:08). Am Abend sitzen Nancy, Elisabeth, Wilbur und Henry Armitage in Gesellschaft gemütlich zusammen und diskutieren über das Necronomicon und das Leben. Der Gelehrte unterstreicht nochmals seine offene Weltsicht:

„In ancient times that book was said to unlock the gates of another dimension; to another race of beings. I do not share those beliefs, nor do I fully understand them. However, I know enough about strange things not to laugh about them.“ (0:09).

216 Udo Franke-Penski, „Kettensägen, Lust und Toleranz: Zur Konsumierbarkeit von Horrorfiktionen“, in: *On Rules and Monster: Essays zu Horror, Film und Gesellschaft*, (Hg.) Moldenhausner, Spehr und Windszus (Hamburg: Argument, 2008), S. 23. Wilbur ist ein später Gothic Villian.

Der Novelle Lovecrafts, als auch der Konvention Hollywoods folgend bezwingt der alte Weise im Showdown mit Zauberformeln Whateley, um gleichsam Moral und Anstand wieder herzustellen. Nancy „erwacht“ nach dem Tod Wilburs aus ihrem „bösen Traum“. Dr. Armitage hat vorläufig die moralische Ordnung wiederhergestellt und ein Teil Nancys ist dankbar dafür. Zwar ist die Frau aus ihrer Trance erwacht, doch das Böse hat seine Spuren in Form eines Kindes, einer neuen Generation, hinterlassen.

Während Dr. Armitage als liberaler und offener Vertreter der alten Werte und Vorstellungen auftritt, präsentieren sich die Whateleys als zerrüttete Familie. Bei Lovecraft erzieht und unterrichtet der Großvater den jungen Wilbur. Old Whateley führt seinen Enkel auf diese Weise an das magische Erbe der Familie heran.

Im Original, wie auch in der Adaption, spielen beide Mütter nur die Nebenrolle als Kindesempfängerin; bei Lovecraft verschwindet sie, beim Film *The Dunwich Horror* stirbt sie in der Irrenanstalt. Von der Furcht im Dorf und der Macht als Familienoberhaupt Old Whateleys, bleibt in der Interpretation 1970 nichts übrig. Er wirkt nur mehr wie ein schrulliger, verwirrter Alter. Er wird zunächst von Elisabeth, die auf der Suche nach ihrer Freundin ist, beiseite gestossen. Dadurch verschafft sie sich gewaltsam Zutritt ins Haus. Sie erkundet das obere Stockwerk und wird dadurch das erste Opfer des unmenschlichen Wesens am Dachboden.

Durch das Verschwinden Elisabeths entbrennt ein Streit zwischen Enkel und Grossvater. Der Mann steht auf den Stufen ganz oben, auch metaphorisch. Allerdings eilt Wilbur die Stiege hinauf, um ihn zurechtzuweisen. Sein Großvater habe „The Old Ones“ nicht in unsere Sphären bringen können; er werde dies schaffen. Wiederum weicht die Story des Films von der Fabel Lovecrafts ab.

Der Alte will das Rückkehren der „großen Alten“ verhindern, schlägt wütend mit seinem Zauberstock nach Wilbur, verliert das Gleichgewicht und fällt die Stufen hinunter.

Durch den Sturm und Drang der Jugend zerbröckelt die Vorherrschaft der alten Generation!

Der Tod und das Begräbnis des alten Hexenmeisters vervollständigt das Paar Eros und Thanatos. Auffällig springen alchemistische Symbole ins Bild und Haller räumt der esoterischen Sinnsuche der Jugend viel an filmischer Zeit ein (0:52-0:55). Die Begräbnisszene ähnelt der Eröffnungsszene stark. Neben den Kutten des Toten und seines Bestatters findet sich auf der Stirn des Toten das gleiche magische Zeichen.



Abb. 17: Statt eines klassischen Begräbnisses vollzieht Wilbur ein okkultes Ritual mit Versatzstücken aus der esoterischen Trickkiste, TDH70 (0:53).

Wilbur deklamiert wiederum mystische und mysteriös klingende Beschwörungen und wird durch die Requisite mit Gegenständen des Okkulten versehen; Messer, Kelch, Wasser, Pulver und Tarotkarten. Die konservative und zurückgebliebene Dorfgemeinschaft stört die Beerdigung und rundet den Gesamtkonflikt zwischen der jungen Achtundsechziger-Generation und dem bröckelnden Establishment ab.

3.4 Wilburs Bruder oder die Gewalt der Sexualität

„Sexualität ist im Horrorfilm immer gekoppelt an Gewalt. Nur selten berühren sich in diesen Filmen zwei Menschen, ohne dass eine Kettensäge, ein Messer oder irgendein phallisches Gerät im Weg stünde. Der Horrorfilm erzählt somit nicht nur von der Gewalt der Erwachsenen, sondern auch von der Angst vor der erwachsenen Sexualität.“²¹⁷

Benjamin Moldenhausner bezieht sich damit auf eine Konvention des aktuellen Genres wie sie mit Beginn der Siebziger des 20. Jahrhundert von Horrorfilmen eingeleitet worden sind.

Dunwich Horror zeigt sich als filmisches Bindeglied zwischen dem ersten Schock der Masse an Kinosehern durch Hitchcocks *Psycho* (1960) und den ersten expliziten

²¹⁷ Benjamin Moldenhausner, „Teenage Nightmares: Jugend und Gewalt im modernen Horrorfilm“, in: *On Rules and Monster*, S. 78.

Blutdarstellungen in *Color me Blood Red* (1965). *The Night of the Living Dead* (1968) tritt die Lawine des Blutes, der Gewalt und des bewussten Verstören des Publikums los. Der filmischen Revolution schließen sich Filme wie *The Last House Left* (1972), *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) und *Dawn of the Dead* (1978) an.

Dunwich Horror hält ein, bevor die letzten Grenzen der Moral und des „guten Geschmacks“ überschritten werden. Der Film schiebt der befreiten Sexualität und der entfesselten Zerstörungswut immer wieder im letzten Moment den Riegel vor. Dies wird am Brüderpaar der Whateleys deutlich. Während Wilbur den Gothic Villian Casanova markiert, fristet sein Bruder hinter der verschlossenen Dachbodentür sein Dasein.

Gleichsam wie die vorhin genannten Filme, rüttelt er an der Tür, um in die Freiheit zu gelangen. Das Rütteln an der Tür etabliert sich ebenfalls als ein Motiv des Bruders und des Unbewussten.²¹⁸ Die Tür, die eine Ausgeburt der Hölle einsperrt, drängt sich als freud'sches weibliches Symbol der Mutterschaft auf.

Nicht nur die verschlossene Tür wird zu einem mit den Wilburs Zwillingen verknüpften Motive. Das Motiv der Flash Frames ist an das Monstrum gekoppelt.

Elisabeth, die der Versuchung widerstand und selbstbewusst in das Haus der Whateleys eindrang, wird das erste Opfer des teuflischen Etwas'. Sie öffnet die Tür zum Grauen als erste. Das was dahinter verborgen lauert kann als Zeitenwende gesehen werden. Ein Umsturz des alten Systems, der nicht glatt über die Bühne geht. Die Botschaft die der Film vermittelt: Revolution ja, aber mit Mass und Ziel!

Weiters erlaubt die Tür und Zimmermetaphorik die Deutung, dass Elisabeth aufgrund des gesellschaftlichen Umbruchs ein Maß an Freiheit und Unabhängigkeit erlangt hat, dass aber eine Schwangerschaft und ein Kind all ihre Lebensenergie aufbrauchen. Elisabeths Ende nimmt im Vergleich mit den Sequenzen von Wilbur und Nancy kurz und schmerzlos aus. Nicht einmal dreißig Sekunden vom Öffnen der Dachbodentür bis zum Verschlingen der jungen Angestellten vergehen (0:49).

218 Bei folgenden Time Codes ist das rüttelnde Tor zu finden: 0:16, 0:21-0:22 und 0:46.

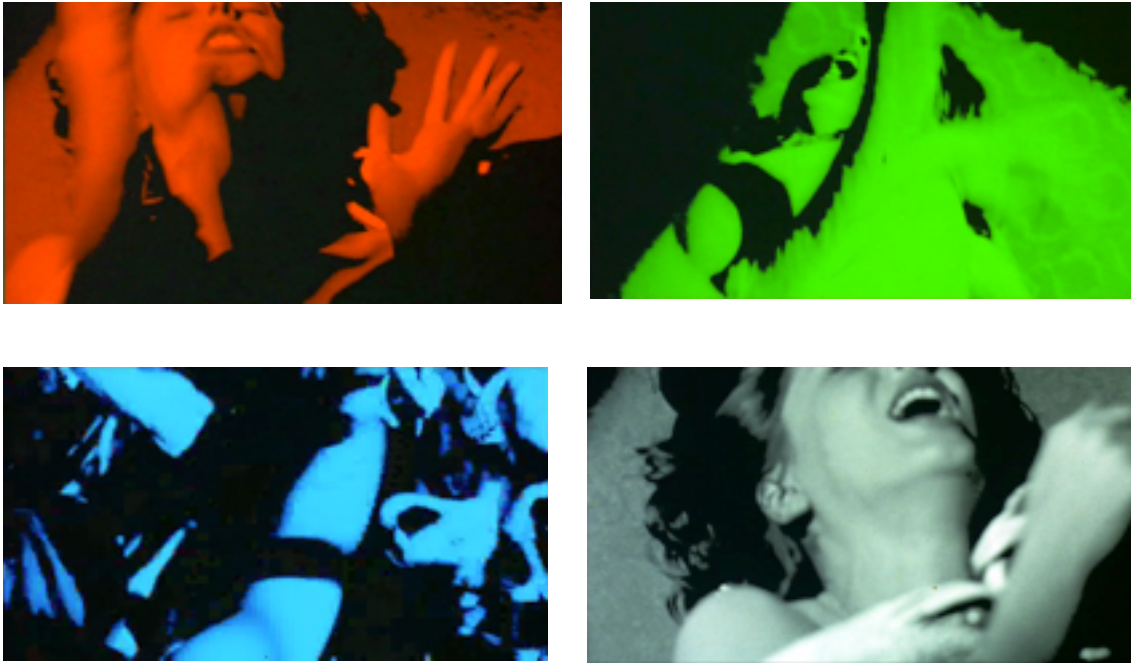


Abb. 18: Elisabeth wird vom Dunwich Horror verschlungen. Die vier Frames sind Beispiele aus der kurzen und rasch geschnittenen Szene, TDH70 (0:49).

Wiederum möchte der Film mehr unsere Seh- und Wahrnehmungsgewohnheiten provozieren, als uns bewusst schockieren. Die Bilder prasseln in einer so schnellen Geschwindigkeit an uns vorüber, dass wir sie einzeln, bei normaler Rezeption, nicht wahrnehmen können. Die schnellen Schnitte werden durch eine wild wechselnde Coloration (monochromatic color design oder filters)²¹⁹ der Bilder in S/W, Beige, Rot, Grün und natürlich in Blau unterstützt. Ein saugend-schmatzender Klangteppich untermalt zu den Klängen von Les Baxters Elektro Orgel das Verzehren von Elisabeth, während sich Nancy am Altar nach Wilbur verzehrt. Es verschwindet die Grenze zwischen dem, was wir bewusst und unbewusst wahrnehmen. Wiederum bricht der Film mit seiner Realitätsillusion und zeigt, dass er konstruiert wurde; auf der einen Seite vom Drehbuchautor bis zum Komparsen und auf der anderen Seite vom Wahrnehmungsapparat des Rezipienten.

Neben der Färbung der Bilder soll der Point of View des Ungeheuers die Wirkung verstärken. Die schnellen Farbwechsel symbolisieren das Unbekannte und Bedrohliche an dessen Spitze der Mischling aus außerdimensionaler Gottheit und weiblicher Erdenmutter steht.

Nachdem das Grauen losgelassen wurde, wütet es weiter, verschlingt zunächst Sprechstundenhilfe Cora unter heftigen Farbflashes und wütet dann, sich an die

219 Bordwell and Thompson, *Film Art*, S. 150 und S.170.

Originalfabel haltend, im Dorf selbst. Dort zerstört es einen Hof und tötet die Mehrzahl der Einwohner. Allerdings bekommt das Grauen wiederum einen Maulkorb! Nun ist es, ganz Lovecraft folgend, unsichtbar und Elisabeth und Cora bleiben die einzigen sichtbaren Opfer. Schmatzende, wie Wind klingende, Farbflashes bilden jetzt das Monster. Von Schlangen, Tentakeln und entblößten Körpern keine Spur. Auch hier wieder heißt das Motto: Es muss/soll/darf nicht zu viel gezeigt werden.

Zu berücksichtigen sind neben den gesellschaftlichen Grenzen, die Grenzen der Produktion selbst. Die Kosten für Special Effects waren teuer und die Möglichkeit von computerbasierten Tricks noch in weiter Ferne. Bei dem Monster und seinen Szenen improvisierte Haller zum großen Teil: „[...] The storyboards for *The Dunwich Horror* were very loose, and we did the special effects kind of loosely as well [...]“²²⁰

Auf die Frage, ob noch Storyboards übrig seien entgegnet Haller: „Nope, I burned them all. A lot of it was done on cocktail napkins anyway.“²²¹

3.5 *Dunwich Horror* (2009)²²²

Nach Vergleich von Lovecrafts Novelle mit der Filmfassung von 1970 möchte ich nun mit einer Betrachtung der u.s. amerikanischen TV Produktion *Dunwich Horror* (2009) fortfahren. Diese steht stellvertretend für die unzähligen B-Movies, die in den Achtzigerin in den Videothekregalen zu finden waren und heute auf DVD zu kaufen oder im Fernsehen zu sehen sind.

Diese Produktionen benutzen HPL als Aufhänger. Ein paar Bücher des Mythos, ein paar Charakterschablonen, die wiederum Lovecraft Zitate bringen und „ein böses-Monster-gegen-die-Guten“ Szenario bilden die Eckpfeiler dieser Streifen.

Die Konsumenten dieses Werks vergaben 4 von 10 Sternen bei rund 260 Bewertungen auf imdb.com²²³.

220 Migliore and Strysik, *Lurker in the Lobby*, S. 248.

221 Ebd., S. 248.

222 *The Dunwich Horror* (USA 2009). Abgekürzt TDH09.

223 Informationen über TDH09 auf, www.imdb.com/title/tt1226752/, 4.8.2011.

Der Film dient in meiner Analyse dazu, die Schwächen einer Lovecraft Verfilmung aufzuzeigen.

Diese TV-Produktion zeigt, dass sie sich inhaltlich dem Mythosverständnis a la Derleth anschließt, aber auch intertextuelle Referenzen in der Produktion schafft.

So arbeitete Regisseur Leigh Scott für Roger Cormans Produktionsfirma Concorde Pictures.²²⁴

Dean Stockwell spielte 1970 Wilbur mit dem unwiderstehlichen Blick und fast 40 Jahre später schlüpft er in die Rolle des Dr. Armitage. Die Rolle Wilburs nimmt nun Jeffery Combs ein, seinerseits bekannt als Dr. Herbert West, in Stuart Gordons Verfilmung *Re-Animator*.²²⁵

3.6 Fokusverschiebungen bei *Dunwich Horror* (2009)

Wiederum vermeidet der Film eine konkrete Zeitangabe und kann daher in der Gegenwart angesiedelt werden.

Dunwich, als Dorf kommt, als solches nicht vor. Scott, der auch das Skript verfasst hat, siedelt gleich beim Establishing Shot die Geschehnisse in Louisiana an. Besonders ungünstig wirkt sich diese Fokusverschiebung des Orts aus, da Louisiana in „The Call of Cthulhu“ bei Inspektor Legrasse Ermittlungen eine Rolle spielt.

Der Ort, in dem Fall ein Dorf und der dazu passende Landstrich, wird seiner zentralen Rolle in der Geschichte beraubt.

Das Figurenpersonal wird im Vergleich mit dem Original folgendermaßen verändert.

Anstatt Dr. Armitage als entschlossenen Vertreter der Ratio darzustellen, dem Lovecraft aufgrund des Ausmasses der Bedrohung zwei Kollegen zuteilt, beraubt Scott Dr. Armitage seiner tragenden Rolle. Armitage, Morgan und Rice bilden im Verlauf der Handlung ein gleichberechtigtes Triumvirat, wobei Armitage aufgrund seiner Erfahrung und seines Alters die Führung übernimmt. Dr. Morgan ist eine Frau, die mit Dr. Rice eine in die Brüche gegangene Beziehung verbindet.

Zu Beginn hat Dr. Armitage seine Schülerin Dr. Fay Morgan an seiner Seite und beide treten als Art Geisterjäger in Erscheinung, während Dr. Rice die Rolle des atheistischen

224 siehe <http://www.imdb.com/name/nm0805635/bio>, 4.8.2011.

225 siehe <http://www.imdb.com/title/tt0089885/>, 4.8.2011.

Geschichtsprofessor mimt, der erst durch die beiden und die folgenden Abenteuer von der realen Existenz der Cthulhu Mythen überzeugt werden muss. Durch diesen geistigen Wandel entbrennt die alte Liebe zwischen Walter und Fay, um in einem klassischen Happy End ihren Abschluss zu finden.

Caitlin bereichert die Story um eine erfundene Figur Scotts. Sie ist zu Beginn des Films von einem Dämon besessen, den Armitage und Morgan austreiben. Das Mädchen hilft beim finalen Showdown Yog-Sothoth zu besiegen.

3.7 Was von Lovecraft übrig blieb

Das auffälligste Motiv verknüpft Scott mit der Familie Whateley. Vor allem Wilbur, aber auch sein Grossvater und Mutter Lavinia, begleitet bei ihren Szenen eine bewusste non-diegetische Störung durch Nachbearbeitung. Diese Störung ist ein sich wiederholender digitaler Jumpcut, der auf der Tonebene von einem niedersausenden Messer begleitet wird.²²⁶ Möglicherweise möchte Scott damit den Einfluss zeigen, den die Magier auf ihre Umgebung und damit auf die Wahrnehmung des Zuschauers ausüben. Meiner Meinung nach verkommt dieses Motiv zu einem Tick um seiner selbst willen; weder der Plot wird durch dieses Motiv vorangetrieben, noch schafft es dieser Trick Atmosphäre zu erzeugen. Der digitale Jump Cut wird durch das Wiederholen zu einem Motiv, das den Rezipienten aus der Illusion von filmischer Wirklichkeit reißt, ohne ihm etwas zu bieten.

226 Der digitale Jumpcut ist bei folgenden Time Codes von TDH09 zu finden: 0:24, 0:25, 0:26, 00:27-00:32.



Abb. 19: Ein Beispielbild eines digitalisierten Jump Cuts, TDH09 (0:24).

Die Charaktere erleben eine vorhersehbare Entwicklung, mit der Ausnahme, dass Prof. Armitage den Showdown in unserer Dimension nicht überlebt. Caitlin erscheint als Deus-Ex-Machina-Helferin. Sie schafft weder Atmosphäre, noch treibt sie die Handlung voran. Warum sie, nachdem sie als Beispiel für einen gelungen Exorzismus von Armitage und Morgan gedient hat, zum Ende der Geschichte zurückkehrt, bleibt ein Rätsel.

Obwohl beide Filme in ihrem Aufbau, Story und Plot völlig unterschiedliche Zugänge verfolgen, gibt es Gemeinsamkeiten.

Beide Filme beginnen mit der Geburt Wilburs und dessen Bruders. Bei Lovecraft wird die Geburt Wilburs beiläufig erwähnt und dient in erster Linie, um sein Menschwerden verstärkt zu mystifizieren. Kein neutraler Beobachter oder Helfer, wie Arzt oder Hebamme, kann etwas über die Geburt berichten. Lovecraft stachelt den Leser dadurch an, den Gerüchten der Gemeinde glauben zu schenken.

1970 diente die Geburtsszene, um den Zuschauer zwischen Zeigen und Verbergen zu reizen. Sie bereitet den Zuschauer auf das Leben der Hill-Billy Familie vor, indem sie nur zeigt; die degenerierte Lavinia, die mit Hilfe eines Arztes und einer Hebamme, ihre Kinder zur Welt bringt.

Entsteht die Spannung bei Lovecraft durch das Verbergen des Zwillings, so verschießt Scott dieses Pulver gleich zu Beginn.

Die Hebamme wendet sich von Wilbur entsetzt ab um festzustellen, dass es noch ein zweites Kind im Bauch der im Bett Liegenden geben müsse. Der Zwilling, der das Licht der Nacht erblicken will, steckt nicht als erstes seinen Kopf heraus, sondern Tentakeln, die wiederum unter dem Lachen Lavinias, der Hebamme und dem Arzt ein Ende bereiten.

Wie Elisabeth in Hallers Verfilmung ist auch 2009 eine junge attraktive Frau namens Amanda das erste Opfer für den unmenschlichen Zwilling. Im Gegensatz zu dem 1970 unmotivierten Verschlingen, wird es in der neueren Version mit Nahrungsaufnahme des Ungetüms begründet. Der Zwilling muss ständig gefüttert werden, damit er wachse. Doch anders als 1970 sucht die Frau nicht ihr Verderben, in dem sie verbotene Türen öffnet, sondern wird von Wilbur bei einer Tankstelle gekidnappt. Amanda wird dem Monster zum Frass vorgeworfen.

Die Komposition der beiden Sequenzen ähnelt sich stark; sei es aufgrund des niedrigen Budgets oder weil hier Scott bewusst eine Referenz für die Arbeit der Firma AIP setzt. Das Opfern Mandys startet mit einer schwarzen Blende (0:20). Wilbur betäubt Mandy



Abb. 20: Amanda und das Monster. Auffallend die in grün gehaltene Bildkomposition, TDH09 (0:20).

nochmals, Schwärze füllt das Bild und darauf folgt ein Extreme Close auf das Auge des Monsters. Die Schwarzen Blenden und die in grün gehaltenen Bilder, wie die sich zu

Mandy vorarbeitenden Tentakeln, wechseln einander ab. Circa alle drei Sekunden folgt ein Schnitt. Der Klangteppich aus Säuseln, Saugen und Zugluft klingt wie vor vierzig Jahren. Nach vierzig Sekunden erwacht Amanda und wir sehen durch ein Close Up, wie sie vor Schreck die Augen weit aufreißt.

Die Familienverhältnisse sind, wie auch in der Version 1970, 2009 zerrüttet.

Alternativ zu Lovecraft verschwindet Lavinia nicht und Old Whateley wird ermordet. Lavinia füttert ihren außerirdischen Sohn mit ihrem Vater, der sich in der Wahl der Kost genügsam zeigt. Lavinia und Wilbur haben über das Verschwinden des Familienoberhaupts einen handfesten Streit, der in Wilburs Tod ohne Fremdeinwirkung endet. Dr. Armitage erschießt die zurückgelassene Lavinia mit einer Schrotflinte. Die Zurückgezogenheit und der starke Familienverband bei Lovecraft bildeten den Nährboden für Spekulationen und Gerüchte, die das Unheimliche schürten. Die Zurückgezogenheit der Familien in beiden Filmen bleibt, doch Vertreter der Wissenschaft dringen in den bereits zerbröckelnden Familienverband ein und ermöglichen so eine Innenansicht der Familie, die uns im Original vorenthalten bleibt. Aus der Hexenfamilie 1928 wurde 1970 ein Generationenkonflikt und 2009 eine postmoderne Zerstörung sämtlicher Familienstrukturen, die die Individualität des Einzelnen über das Wohl der Familie stellt.

3.8 Resümee

Die gemeinsame Analyse der Filme sollte zeigen welche filmischen „cues“ sich dem Original annähern und welche sich entfernen. Die Fokusverschiebungen zeigten, wie wenig Änderung nötig ist, um den Film von der Geschichte Lovecrafts zu verfremden und zu entfremden. Beide Streifen sind beispielhaft für die Entfremdung der Fabel/Story, da sie den Großteil meiner aufgestellten Thesen nicht erfüllen.

b) *The Call of Cthulhu*²²⁷

Because the independent film does not need as large an audience to repay its costs, it can be more personal and controversial.²²⁸

Andrew Leman and Sean Branney stellten sich 2004 eine einfache Frage: „Wie hätte eine Verfilmung von „The Call of Cthulhu“ zur Zeit der Entstehung der Geschichte 1928 ausgesehen?“

Die Antwort lieferten sie mit der Fertigstellung eines Films 2005. Leman und Branney sind beide Mitglieder der HPLHS (Howard Phillips Lovecraft Historical Society).²²⁹ In den Achtzigern bildete sich diese Gruppe, um einem selbst konzipierten Live-Action Rollenspiel unter dem Namen *Cthulhu Lives* zu frönen. Mit dem Siegeszug des Internets stellte die HPLHS eine Homepage in die Weiten des www., um über ihre Aktivität zu berichten, aber auch im weiteren Verlauf T-Shirts und Spielmaterial, wie Dokumente oder Ausweise, auf die Plattform zu stellen. Dem Motto der HPLHS „Ludo Fore Putavimus“ („We Thought It Would Be Fun“) getreu, begann die Gruppe nach dem Erfolg der kurzen Dokumentation „A Shoggoth on the Roof“ (2000) weitere Adaptionen von Lovecrafts Geschichten und Themen in Form von Hörspielen oder parodistischen Musikstücken zu produzieren. Ein kurzer Blick auf imdb.com zeigt, welch großen Zuspruch der Film erhält. Mit 7,4 von 10 Sternen durch 3279 imdb.com User und durchgehend positiven Kritiken, liegt es auf der Hand, diese Adaption als Beispiel für eine gelungene anzuführen.²³⁰

3.9 Altes Neu und Neues alt

Im Bewusstsein, die technische und ästhetische Uhr nicht zu 100% auf 1928 drehen zu können, wagten die Filmemacher eine Gradwanderung zwischen den auffälligsten

227 *The Call of Cthulhu* (USA 2005). Abgekürzt TCoC05.

228 Bordwell and Thompson, *Film Art*, S. 30.

229 siehe offizielle Homepage: www.cthulhulives.org, 9.8.2011 und dem DVD Booklet von „*The Call of Cthulhu*“.

230 siehe <http://www.imdb.com/title/tt0478988/>, 9.8.2011.

stilistischen und filmischen Merkmalen dieser Zeit und den Möglichkeiten und Sehgewohnheiten der Gegenwart. Diese Fokusverschiebung bezeichnen sie als **Mythoscope**. Welche Elemente „zitieren“ Leman und Branney aus 1928 und welche filmischen Spuren finden sich für die Entstehung 2005?

Wenden wir uns zunächst der filmhistorischen Epoche zu und einem der filmischen Vorbilder für die Entstehung der Lovecraft Verfilmung.

Der Film nimmt sich den Deutschen Expressionismus zum Vorbild. Thompson und Bordwell grenzen diese filmische Epoche auf 1919-1926 ein.²³¹ *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) markiert das erste und auch zugleich bekannteste filmische Kunstwerk dieser Strömung.

Bordwell und Thompson fassen den Deutschen Expressionismus folgendermassen zusammen:

„German Expressionism depends heavily on mise-en-scene. Shapes are distorted and exaggerated unrealistically for expressive purposes. Actors often wear heavy makeup and move jerky or slow, sinuous patterns. Most important, all of the elements of the mis-en-scene interact graphically to create an overall composition. Characters do not simply exist within a setting but rather form visual elements that merge with the setting.[...] In *Caligari*, the Expressionist stylization functions to convey the distorted viewpoint of a mad man.“²³²

Sowohl das expressionistische Vorbild, als auch die moderne Umsetzung wandern auf dem schmalen Grat zwischen Sinn und Wahnsinn, Realität und Fantasie, Traum und Bewusstsein.

Durch die Entscheidung den Film als Reminiszenz dieser Epoche zu drehen, erfüllt sich These 4.

Andrew Leman stößt ins gleiche Horn:

„[Shooting the movie in the style of the German Expressionism, Anmr. RPF]...might solve so many problems, that have traditionally plagued people, who were trying to adapt Lovecraft.“²³³

231 Bordwell and Thompson, *Film Art*, S. 462.

232 Ebd., S. 462.

233 *The Call of Cthulhu* (USA 2005). Interview findet sich im Bonusmaterial (0:04).

Aber nicht nur der Rückgriff auf alte Traditionen, sondern der behutsame Umgang mit der Story konservieren Lovecrafts Grauen.

Aufgrund der beinahe eins zu eins Anpassung des Drehbuchs an die Story von HPL erfüllen sich die restlichen Thesen.

Die Komplexität der Handlung bleibt erhalten, einzig der Überfall des Piratenschiffs auf die „Alert“ wird unterlassen und „The Man“, entspricht dem Ich-Erzähler Thurston, wird durch eine Rahmenhandlung filmisch noch mehr in die Geschichte eingebunden.

Ein Merkmal des Zitats der Zwanziger ist der häufige Einsatz von Irisblenden, zum Auf- und Abblenden oder aber bestimmte Teile des Bilds durch diese Begrenzung zu betonen.

Eine weitere Selbstverständlichkeit des aktuellen Kinos ist das Fehlen der Dialoge. Mit diesen Rücktritt versetzt Leman den Zuschauer automatisch in die Vergangenheit und verfremdet damit automatisch. Musik, als einziger akustischer Reiz, übernimmt den emotionalen Part, während Inserts die Schnittfolge zusätzlich erhöhen, aber gleichzeitig für das Lesen der Information für längere Pausen sorgen.

Leman zu der Entscheidung kein „Talkie“ zu machen:

„You don‘t need dialog to tell the story. So let‘ s make it silent.“²³⁴

Was sehen wir am Bildschirm, dass mit Hilfe der modernen Filmwerkzeugkiste gezimmert wurde?

Es fehlen lange Einstellungen, im Durchschnitt erfolgt alle drei bis fünf Sekunden ein Schnitt. Die technologische Weiterentwicklung der Linsen und Kameras erlaubte Zoom erst in den Sechzigern; der Zoom kommt in *The Call of Cthulhu* dennoch vor.²³⁵

234 *The Call of Cthulhu* (USA 2005). Interview bei Bonusmaterial (0:01).

235 Vgl. Die wahrscheinlich berühmteste Verwendung des Zooms in Kombinationen mit Kamerafahrt findet sich in *Vertigo*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1958.

3.10 Back to the Future

Durch die oben angeführten Elemente des S/W Filmes und das Fehlen des Tons setzt der Film die Erwartungshaltung des Zusehers außer Kraft ein realistisches Abbild von den Geschehnissen rund um Cthulhu zu sehen. Der Film bemüht sich um so stärker sich als ein Werk der Zwanziger auszugeben. Das beginnt mit der Irisaufblendung des HPLHS Logos, das frappant an ein historisches Logo von Universal Pictures erinnert.

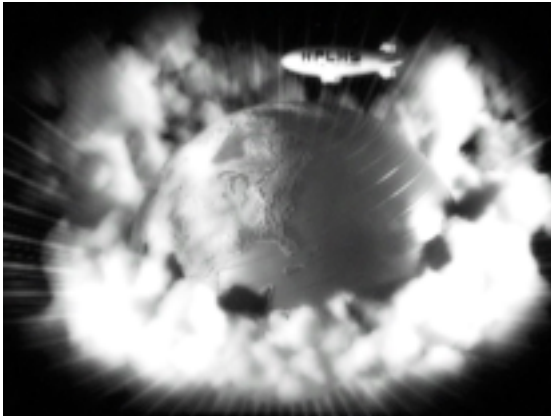


Abb. 21: Ein Beispiel für das historische Zitieren der HPLHS findet sich schon im Vorspann, TCoC (0:01).

In die diegetische Welt des Filmes führt uns der Film mit einer Aufblende über ein Puzzle. Die Kamera rotiert um ihre eigene Achse. Durch das Bild „Sternennacht“ von Vincent van Gogh und die Bewegung entsteht das Gefühl, die Welt drehe sich verkehrt. Das Gleichgewicht zwischen Erde und Kosmos ist nicht mehr vorhanden. Die Sterne stehen (für uns Menschen) nicht mehr günstig. Nicht nur das Bildpuzzle spiegelt dies wieder, auch

die Tücken unseres Verstandes; so malte van Gogh das Bild während eines Aufenthalts 1888 in der Nervenheilanstalt, als seine geistige Gesundheit zunehmend angegriffener wurde.²³⁶

Mit diesem Establishing Shot haben die Macher mehr von Lovecrafts Philosophie eingefangen, als die beiden Filmbeispiele davor; die Sterne bewegen sich und erfassen uns aufgrund unseres begrenzten Verstandes mit Schwindel.

Mittels einer Überblendung sehen wir in einer High Angle Einstellung, dass das Bild ein Puzzle ist, in das jemand den letzten fehlenden Stein einfügen will, es aber nicht schafft.

236 Informationen siehe, <http://de.wikipedia.org/wiki/Sternennacht>, <http://www.googleartproject.com/museums/moma/the-starry-night>, und <http://www.vangoghgallery.com/>, 10.8.2011.

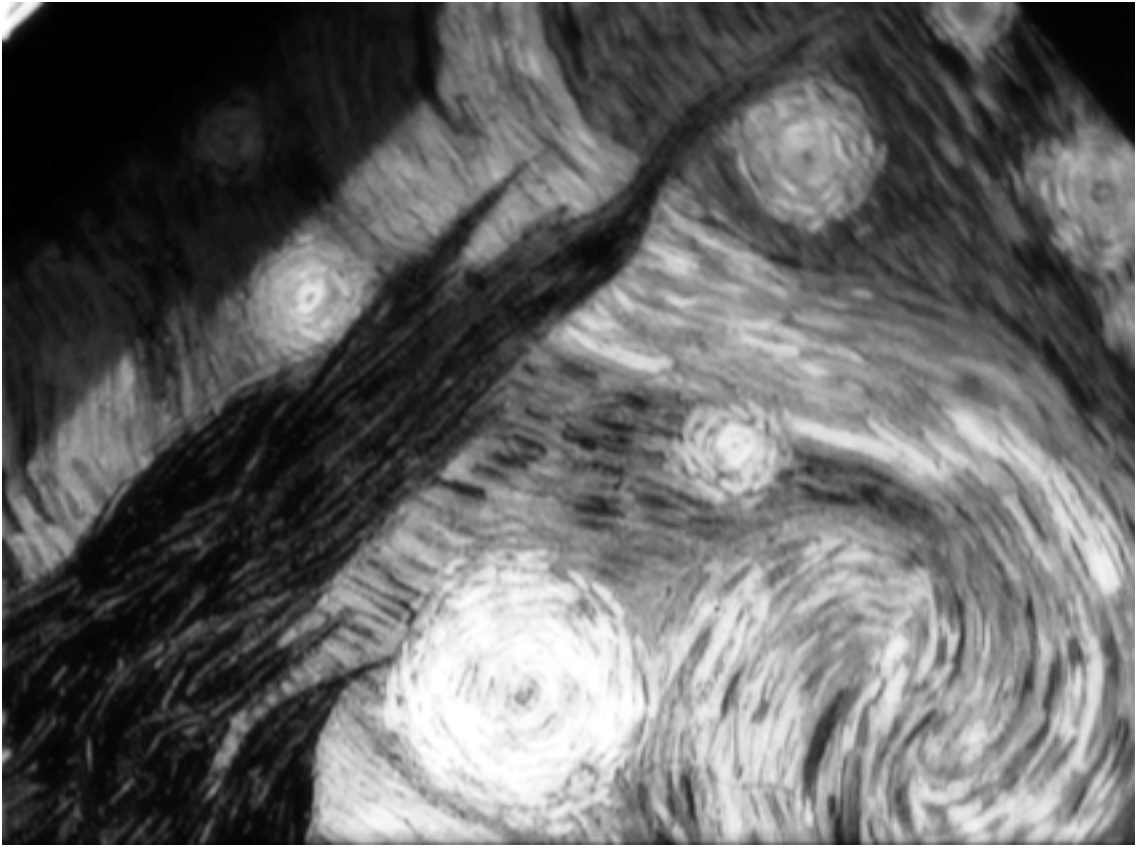


Abb. 22: Das Bild „Sternennacht“ von Vincent van Gogh dreht sich durch und mit der Kamera verkehrt und spiegelt so die Gefahr von den Sternen, TCoC05 (0:01).

Hier finden wir eine Referenz zu Lovecrafts Beginn seiner Geschichte. Den Menschen ist es nicht möglich, all die einzelnen Fäden der Weltgeschehnisse zusammenzufügen, und falls doch, bliebe nur Wahnsinn. Die Einführung der Rahmenhandlung dauert rund 80 Sekunden und endet in einem Flashback von „The Man“.

Der Ort zu Beginn und das Verhältnis der zwei Männer bleibt unklar. Thurston wirkt auf jeden Fall schwächer. Er sitzt im Morgenmantel einem Herrn im Anzug und Pfeife gegenüber. Die Sitzhöhe der beiden lässt auf einen Machtvorteil des Mannes im Anzug schließen.

Das Ende des Films bestätigt diese Leseweise der Kleidung und der Kameraführung. Nachdem die Schrecken um Cthulhu im Film offenbart wurden, erscheint eine Krankenschwester. Wir sehen, dass sie Thurston in einen Rollstuhl setzt. Er ist verrückt oder wird für wahnsinnig gehalten, sein Gegenüber war niemand anderer als ein Arzt. Die Krankenschwester führt ihn in den Raum hinter die Tür. Dieser Raum „verschluckt“ den Kranken durch gähnende Schwärze; sein Verstand fällt der geistigen Umnachtung an heim. Der Raum wird so zum aktiven Handelnden.



Abb. 23: The Man/Thurston sitzt einem ihm höher gestellten Mann gegenüber, TCoC05 (0:01).

Der Schluss des Films und der Rahmenhandlung fallen zusammen und werden durch



Abb. 24: Das Ende der Rahmenhandlung. Das Verhältnis der Männer wird aufgeklärt. Thurston ist verrückt, sein Gegenüber ist Arzt und er wird vom Wahnsinn bildlich verschluckt, TCoC05 (0:44).

HPL Zitat der Einleitung von *The Call of Cthulhu* beendet. Der Raum spielt nicht nur beim metaphorischen Verschlucken von Thurston die zentrale Rolle, sondern während des ganzen Films. Schon früh eröffnet sich zum ersten Mal in einem Traum von Wilcox die Filmarchitektur (0:05).



Abb. 25: Wilcox in seinem ersten bizarren Traum, TCoC05 (0:05-0:06).

Wilcox wirkt verloren in den eigenartig verzerrten kubistischen „Säulen“, er wirkt klein und spiegelt damit die Wirkung der menschlichen Spezies im Kosmos und Lovecrafts Denken wieder. Über all dem thronend, sehen wir eine undefinierbare Skulptur. Die Szene stellt eines der eindrucksvollsten Beispiele für die Referenz an den Expressionismus dar.

Die besprochenen Beispiele des Aufbaus der Rahmenhandlung und das Zitieren des Expressionismus stehen im Kontrast zum modern wirkenden Stilmittel der Doppelbelichtung einiger Szenen. Modern wirkt die Doppelbelichtung durch den häufigen Einsatz und der technischen Umsetzung.

Auf der einen Seite vermittelt die Doppelbelichtung dem Zuschauer Thurstons Gedanken und Gefühle. In der Regel wird heute für das Innenleben der Figur das Stilmittel der Inneren Stimme verwendet. Auf der anderen Seite zeigt die Doppelbelichtung prägnant, die Informationsflut, der wir durch Bilder und Buchstaben ausgesetzt sind.

In diesem Wechselspiel zwischen Gedanken und Informationen, schafft es Thurston mit Hilfe eines Kalenders die Zusammenhänge zwischen Ereignissen, Zeit und Raum zu entschlüsseln. Für dieses Zusammenfügen der Inhalte verwendet Leman ebenfalls die Doppelbelichtung des Filmmaterials.

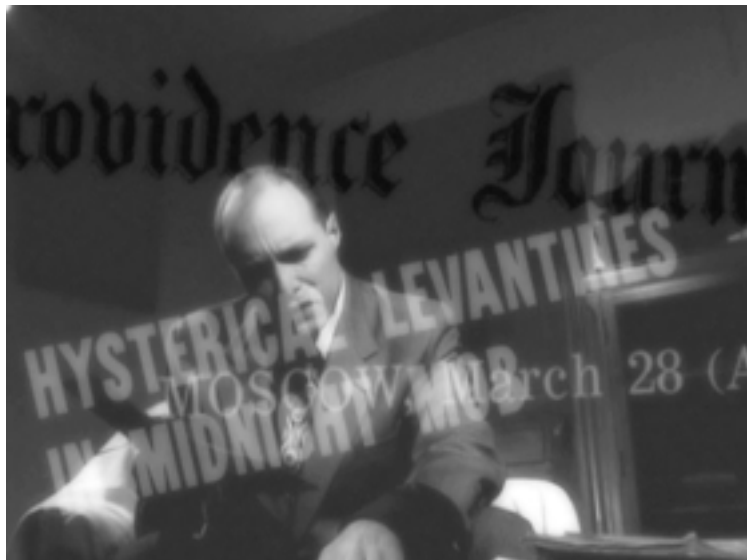


Abb. 26: Moderne Doppelbelichtung zum Vermitteln von Gedanken UND Informationen. TCoC05 (0:10).

Die Suche nach Maat Johanson gestalten die Filmemacher mit Hilfe der Doppelbelichtung, da sie dieses Stilmittel für das Zusammenfügen von Verbindungen bereits etabliert haben.

Die Reise nach Neuseeland ist auf diese Weise kostengünstig und kreativ umgesetzt. Die Erwartung des Zuschauers Informationen über etwas zu erhalten wird ebenfalls erfüllt. Das Erscheinen Cthulhus wird aufgrund der historischen Einbettung und dem

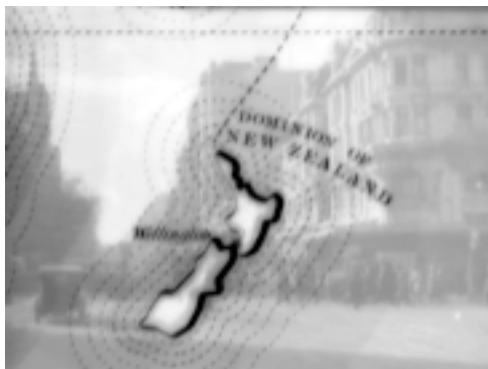


Abb. 27: Beispielframe für die filmische Umsetzung der Reise Thurstons auf der Landkarte mittels Doppelbelichtung, TCoC05 (0:30).

finanziellen Rahmens mittels computerunterstützter Stop-Motion Technik realisiert.²³⁷ Das Modell Cthulhus stellt keinen Anspruch auf Realismus dar. Ein künstlich wirkendes Monster wird in einem künstlich wirkenden Raum platziert und ruft damit das Gefühl im Zuseher hervor, einen Film wie Willis O' Brien *Great Kong* zu sehen. Dem ironischen Augenzwinkern der Macher inklusive.²³⁸

²³⁷ Migliore and Stryzik, *Lurker in the Lobby*, S. 25.

²³⁸ Vgl. Seneca Lapham, „Cthulhu and King Kong“, *Crypt of Cthulhu*, <http://crypt-of-cthulhu.com/cthulhukingkong.htm>, 10.8.2011, (Datum der Erstveröffentlichung 1982).

3.11 Resümee

„*The Call of Cthulhu* is a landmark adaptation that calls out to all Lovecraftian film fanatics- from its silent film form, its excellent cast, its direction, and its wonderful musical score by three composers (yes three composers), this is Cthulhuian cinema that Howard would have loved.“²³⁹

Uwe Durst schreibt in seinem Buch, dass die Verfremdung eine zentrale Charakteristik der phantastischen Literatur ist und dies setzt der Film um. Auf imdb.com wird das Budget des Filmes auf 50.000\$ geschätzt.²⁴⁰ Im Verhältnis zu der teuersten Lovecraft Verfilmung *Dagon* mit 3-4,8 Million \$ (einem Kabel TV-Film stehen circa 5 Millionen Dollar Budget zu Verfügung) begrenzen sich die Mittel für Special Effects, Ausstattung und Kostüme von selbst.²⁴¹

Dieser Umstand unterstreicht meine These 1.

239 Migliore and Stryzik, *Lurker in the Lobby*, S. 25.

240 siehe <http://www.imdb.com/title/tt0478988/business>, 10.8.2011.

241 Auf imdb.com wird das Budget auf 4,8 Millionen Dollar geschätzt, <http://www.imdb.com/title/tt0264508/business>, 10.8.2011. Migliore und Stryzik, *Lurker in der Lobby*, gehen von 3 Millionen Dollar für *Dagon* und 5 Million Dollar für eine TV Produktion aus.

c) *John Carpenter's In the Mouth of Madness*²⁴²

„I always wanted to tackle H.P. Lovecraft.“²⁴³

„[...] they [Producers, Directors, Anmr. RPF] don't understand it. They don't understand the language. They don't understand the story [...]“²⁴⁴

John Carpenter wuchs in einer Kleinstadt in Kentucky auf, wo sein Vater auf der Western Kentucky University als Professor Musik unterrichtete. Eine besondere Beziehung zu Lovecraft erwuchs bereits in jungen Jahren. Er bekam eine Sammlung von Grusel- und Horrorgeschichten in Buchform geschenkt. Auf einer Reise bei Nacht las ihm sein Vater aus dem Buch vor, darunter auch HPLs „The Dunwich Horror“:

„It was mind blowing.“²⁴⁵

Zu seinem achten Geburtstag bekam er von seinem Vater eine 8mm Kamera geschenkt und drehte damit seine ersten Filme.

Als es für Carpenter an der Zeit war sich Gedanken um seine berufliche Zukunft zu machen, konnte er sich zwischen der Musik, er war mit seiner Rockband erfolgreich, und seiner Leidenschaft dem Film, entscheiden. Seine Familie stärkte ihm den Rücken, als er sich entschloss, die USC in Kalifornien zu besuchen. Die Universität hatte enge Verbindungen zu Hollywood und so waren Vorträge von Größen des Films wie Alfred Hitchcock, John Ford oder Howard Hawks nichts ungewöhnliches. Auf dem Campus traf er Dan O'Bannon, mit dem er seinen ersten Film *Dark Star* herausbrachte.

Beide waren von Lovecraft beeindruckt. Sie diskutierten über Daniel Hallers Dunwich Horror Version und deren Schwächen.²⁴⁶

242 *L'antre de la Folie (In the Mouth of Madness, USA 1994)*. Abgekürzt ItMoM.

243 *L'antre de la Folie (In the Mouth of Madness, USA 1994)*. Bonusmaterial, Carpenter zu Beginn eines Interviews.

244 *Lovecraft: Fear of the Unknown (USA 2009)*. Extended Interviews der Dokumentation, Carpenters Pläne HPLs „The Colour out of Space“ als TV Miniserie zu verfilmen (1:04).

245 *Lovecraft: Fear of the Unknown (USA 2009, 0:38)*.

246 Migliore and Stryzik, *Lurker in the Lobby*, S. 185-192.

Sowohl O'Bannon als auch Carpenter lieferten umstrittene Beiträge zum Lovecraft Kino ab. So finden sich auf Seiten Carpenters *The Thing* (1982) und *In the Mouth of Madness* (1994); auf Seiten O'Bannons das Drehbuch zu *Alien* (1979) und die Regie bei *The Resurrected* (1992).²⁴⁷ Umstritten ist, inwiefern *Alien* und *The Thing* als Lovecraftadaptionen zu sehen sind oder nicht.

Carpenter sieht keinen spezifischen lovecraft'schen Input bei *The Thing*. *In the Mouth of Madness* führt er als „seinen“ Lovecraft Film an. O'Bannon gibt den starken Einfluss Lovecrafts auf seine Arbeit bei *Alien* zu.

Ich möchte die filmischen „cues“ suchen, die für sich selbst sprechen und zeigen, dass *In the Mouth of Madness* ein kosmisches Grauen im Sinne Lovecraft schafft, ohne ihn im Vor- oder Abspann anzuführen.

3.11 Die Story

Ein Wahnsinniger wird in eine Anstalt eingeliefert. Seine Psychose scheint in Zusammenhang mit einer Art kollektiven Verstörung der Menschen zu stehen. Ein Polizeipsychologe besucht diesen Wahnsinnigen mit dem Namen John Trent. Es entspinnt sich ein klassisches Arzt Patienten Gespräch. Der Verrückte erinnert sich an die Gründe für seine Einweisung.

John Trent ist ein erfolgreicher Versicherungsdetektiv, der Ansprüche von Klienten der Versicherung überprüft und gegebenen Falls deren Betrugereien aufdeckt.

Sein neuester Fall hat mit dem Verschwinden des Autors Sutter Cane zu tun. Der Verleger Jackson Harglow und die Lektorin Linda Styles möchten in Erfahrung bringen, was mit ihm und dem unveröffentlichten Skript „In the Mouth of Madness“ passiert ist. Zunächst halten Trent und seine Instinkte das Verschwinden für einen Publicity Gag, um die Höhe der Auflage zu steigern.

Seine Nachforschungen beginnt er mit der Lektüre von Sutter Canes Büchern, wobei er währenddessen eine merkwürdige Wirkung verspürt. Auf den Buchcover entdeckt er eine verschlüsselte Landkarte und ist dadurch umso mehr bestärkt, dass es sich um ein abgekartetes Spiel handelt. Er präsentiert Harglow und Styles die Landkarte, die zu einem Punkt in Neu England führt auf sarkastische Weise. Sie sollten lieber jetzt die

²⁴⁷ Ebd. Informationen zu *Alien*, S. 10-11. Informationen zu *The Resurrected*, S. 95-99.

Karten auf den Tisch legen und die PR Aktion abblasen. Harglow bleibt ungerührt und schickt Styles mit Trent auf die Suche nach dem Ort auf der Landkarte. Die Reise mit dem Auto wird von mysteriösen Vorfällen begleitet. Tatsächlich finden sie den Ort und Cane. Dieser hat sich in einer Kirche verschanzt, die die Dorfbewohner stürmen wollen. Je länger der Detektiv und die Lektorin in Hobb's End bleiben, umso unheimlicher werden die Begebenheiten. Linda sieht eine starke Übereinstimmung zwischen dem unveröffentlichten Manuskript und ihren Erlebnissen.

Der Wahnsinn erfasst Linda als erste. John klammert sich bis zuletzt an den Strohalm der Rationalität, bis er Sutter Cane in der Kirche gegenübersteht. Cane offenbart ihm, dass er nur eine seiner imaginären Figuren sei und dass seine zahlreichen Leser so fest an seine phantastischen Schöpfungen glauben, dass sich diese in der Realität manifestiert haben. Cane verschwindet mit Linda in anderen Sphären, während sich Trent wieder in der normalen Welt zu finden glaubt. Die normale Realität kippt und treibt Trent endgültig, in einem Kino sitzend, in den Wahnsinn.

3.13 „Reality is not what it used to be“²⁴⁸

Eine prägnante und praktische Unterscheidung zwischen SF und Horror liefert Franz Rottensteiner ab. Science Fiction basiert auf wissenschaftlicher Basis z.B. der elektrische Strom, während der Horror seinen Effekt aus übernatürlichen Kräften, z.B. Zauberei, bezieht.²⁴⁹

Lovecrafts Literatur bewegt sich in diesem Spannungsfeld. Carpenter verwischt in seinen Filmen ebenfalls die Grenzen der beiden Genres.

Der Einfluss Lovecrafts auf Carpenter ist in allen seinen Filmen spürbar. So kann, trotz keiner direkten Inspiration *The Thing* als eine Variante von „At the Mountains of Madness“ gesehen werden; in *The Fog* findet sich das Arkham Reef und in *The Prince of Darkness* heißt einer der Helden Marsh, so wie die Familie, die in „The Shadow over Innsmouth“ einen Pakt mit den Unterwasserlebewesen eingegangen ist. Carpenter

248 ItMoM (0:55).

249 Franz Rottensteiner, „Horror in Science Fiction“, in: *Horror und Ästhetik*, Seite. 258.

kopiert nicht, sondern versucht mit seinem Zugang und seiner Vorliebe für Lovecraft ein eigenes Grauen zu schaffen.²⁵⁰

Carpenter setzt in *In the Mouth of Madness* das Grauen nicht in die Mis-en-scene um, sondern dort wo er die Möglichkeit hat, Film zu manipulieren. Bei der Montage von Bild und Ton kann er die Naturgesetze von Zeit und Ort außer Kraft setzen. Ganz im Sinne Uwe Durst bekämpfen sich zwei Realitätssysteme; ein mögliches und ein unmögliches. Carpenter inszeniert diesen Kampf auf besondere Weise.

3.14 Visionen

Im Film finden sich vier Visionen; drei von John und eine von Linda. Alle vier Szenen zeichnen sich durch eine hohe Schnittfrequenz aus, die Carpenter als Flash Frames bezeichnet. Einzelne Bilder sind für Bruchteile einer Sekunde sichtbar. Die Visionen funktionieren hauptsächlich als Flash Forwards, teilweise aber auch als Backflash und mit außer-diegetischem Material.

Die erste Vision Trents trifft ihn zu Beginn des Films, als er sich noch mit dem Gedanken an den Wahnsinn und des Verbleibens in der Gummizelle anfreundet. Nach mehrmaligen Rezeption des Streifens schürt Carpenter die Unsicherheit des Zusehers. Die Szene ist nicht nur wegen der schnellen Bilder ambivalent, sondern weil sie auch als Back Flash betrachtet werden kann.

Der Flash Forward/Back Flash nimmt hauptsächlich zukünftige Ereignisse vorweg, obwohl wir hier leichte Variationen erkennen. Es erscheint die orthodoxe Kirche in einem Extreme Long Shot und in roter Coloration. Durch die rote Coloration sticht

250 „All his [HPLs, Anmr. RPF] creatures are really interesting when you read them, because your imagination starts to work on it.“ An dieses Credo hält sich Carpenter auch bei seiner Verfilmung. Alle grauerregenden Gestalten kommen nur für Bruchteile von Sekunden ins Bild. *Lovecraft: Fear of the Unknown* (USA 2009, 0:33)



Abb. 28: Das herausstechendste Flash Frame der 1. Visionen, ItMoM (0:06).

dieses Bild heraus und drängt sich in die bewusste Wahrnehmung. Die Kirche, und damit der Bereich des Glaubens, wird zum zentralen Raum des Kampfes gegen das Böse. Das Unheilige scharrt sich in Form von Blutfontänen, einer Axt, einer blutigen Wand, einer irren Frau und einem lachenden Trent um sie. Alle diese Bilder manifestieren sich nur kurz auf der Leinwand und bleiben nur in unserem Unterbewussten hängen. Trent hat seinen Körper und seine Gummizelle mit gemalten Kreuzen verziert, um das Böse zu vertreiben. Carpenter zeigt zynisch, wie wenig dieses christliche Schutzsymbol hilft.

Die Visionen fallen allerdings nicht, wie der digitale Jump Cut bei *Dunwich Horror* 2009, aus dem Rahmen. Carpenter lässt bewusst die Grenzen zwischen diegetischer und nicht-diegetischer Welt verschwimmen, um dem Zuschauer die Konstruktion des Gesehenen zu einem Ganzen zu erschweren.

Linda Styles fällt der Täuschung und Enttäuschung vom möglichen Realitätssystem und dem unmöglichen Realitätssystem als erstes zum Opfer.

Sie landet als erste in der Kirche und in den Fängen von Sutter Cane. Cane macht Linda sehend, gleich dem Platonischen Höhlengleichnis löst er sie von ihren Fesseln der Wahrnehmung. Carpenter macht Linda sehend, indem Cane Lindas Kopf gegen einen Over Head Projektor presst und sie blendet. Die Lektorin erblickt entstellte Menschen außerhalb der Filmwelt, Szenen aus der Vergangenheit wie Blut, die Axt und Sutter Canes Verleger und die Zukunft, in der Trent zunächst flüchtet und später lachend im Kino sitzt.



Abb. 29: Carpenter blendet seine Figur um sie sehend zu machen, ItMoM (0:51).

Geistig und körperlich bricht Styles darauf zusammen. Als sichtbares Zeichen weint sie blutige Tränen. Carpenter verwendet das Symbol der „entstellten“ Augen in dem Film häufiger. So sind die ungeheuerlichen Menschen meist bei den Augen deformiert und Trent verschmiert Tinte unter seinen Augen, als er das erste Mal Sutter Cane liest.

Allerdings hat gerade das Weinen von blutigen Tränen einen besonders kräftigen Symbolgehalt in einer Kirche. In der christlichen Religion sind es immer wieder Marien- und Jesus Statuen, denen blutige Flüssigkeit aus den Augen läuft.²⁵¹ Ob diese



Abb. 30: Nach der Vision weint Linda blutige Tränen. Wiederum ein starkes christliches Symbol für Glauben und Wunder, ItMoM (0:51).

Wunder einer wissenschaftlichen Erklärung standhalten oder nicht, ist für Carpenter zweitrangig. Für religiöse Menschen bestätigen blutige Tränen ihren Glauben. Der Film

²⁵¹ Eine Übersicht des Phänomens der weinenden Heiligenstatuen z.B. auf <http://www.diewunderseite.de/statuen/index.htm>, 16.8.2011.

unterstreicht mit Hilfe dieses starken Bildes die Macht Sutter Canes und dessen diabolischen Verbündeten.

Nach dieser Einsicht über die Grenzen von Raum und Zeit erliegt Styles ihrem Schicksal und umarmt dies in Form von Cane. Ab diesem Zeitpunkt ist sie Verbündete des Bösen und eine Gegenspielerin Johns.

Die dritte Vision trifft Trent ebenfalls in der Kirche. Trent sitzt Cane im Beichtstuhl gegenüber. Sutter Cane, der Freigeist zwischen den Welten, nimmt dem Rationalisten eine Beichte über Sinn und Unsinn der Realität ab. Da er zwischen den Welten und Zeiten springen kann, steht der Schriftsteller plötzlich neben Trent und gewährt auch ihm einen Vorgeschmack des Chaos'. Er packt den Detektiv beim Genick und schlägt seinen Kopf gegen den Beichtstuhl. Wiederum prasseln eine Reihe von Flash Frames über den Bildschirm.

Nachdem Ende der Vision eröffnet er ihm:

„You are what I write.“ (1:03)

Trent will das nicht wahrhaben und entgegnet ihm Verlauf der Diskussion:

„Nobody pulls my strings.“ (1:04)

Dieser Satz wies ihn zu Beginn des Films als den smarten Schnüffler von Welt aus, der ein Angebot für eine Fixstelle ausschlagen konnte. Jetzt verzweifelt er und Carpenter lässt seinen Charakter nach einer hohen dramatischen Fallhöhe aufschlagen. Der Schriftsteller beauftragt ihn, das Manuskript in die Wirklichkeit zurückzubringen. Carpenter gibt der Definition des Phantastischen, als Riss im wissenschaftlichen Gefüge, eine bildhafte Interpretation: Sutter Cane zerreißt sich selbst und verstärkt dadurch den Riss innerhalb der beiden Realitätssysteme.



Abb. 31: Carpenter gibt Roger Caillois' Riss im wissenschaftlichen Gefüge eine neue Bedeutung, ItMoM (1:05).

Für die vierte und letzte Vision wiegen uns die Anfangsbilder in Sicherheit. Zunächst kehrt Trent nach seiner Flucht vor dem „Old Ones Monsternob“ in die mögliche Realität zurück. Diese Rückkehr spiegelt die Ankunft auf einer Landstrasse wieder; durch einen Schnitt wird der Gehetzte ausgespien und lässt das Manuskript auf der Fahrbahn liegen. Er scheint dem Grauen entkommen zu sein.

Er checkt in einem Motel ein und erhält dort Post in Form des Manuskripts. Dieses verbrennt er im Bad und setzt seine Flucht Richtung Stadt in einem Bus fort. In dem Transportmittel sitzt er tagsüber neben einer alten redebedürftigen Dame, doch die Nacht teilt Trent einen neuen Sitznachbarn zu: Sutter Cane. Nun kippt die scheinbar in normalen Bahnen laufende Welt abermals, als Cane Trent seine Lieblingsfarbe verrät: BLAU.

Durch einen Schnitt verschwindet Cane. Die alte Dame sitzt wieder neben ihm, allerdings ist der gesamte Innenbereich blau gefärbt; Carpenter verwendete dafür einen zweiten Bus und hat die Schauspieler in Blau gekleidet.

Trent schreit, seine Nachbarin rüttelt ihn und der Busfahrer kommt herbeigeeilt um ihn aus seinem angeblichen Traum zu wecken.



Abb. 32: Carpenter zerstört mit der Blaufärbung des Bilds die Illusion Trents und der Zuschauer über ein unberührtes, mögliches Realitätssystem. Das unmögliche Realitätssystem diktiert, was real ist und was nicht, ItMoM (1:13).

Das Ende der „blauen Vision“ ist symptomatisch für aller vier Visionen. Diese verflüssigen gleichsam die Strukturen des Films und heben so Raum- und Zeitgesetze der interdiegetischen Welt auf. Das unmögliche Realitätssystem nutzt das Element der Visionen um sich des gegnerischen Systems zu bemächtigen und den Zuschauer zu verwirren.

3.15 Die Hinterhofszenen

Ein weiteres Mittel zur Demontage von Raum und Zeit bilden die drei „Hinterhofszenen“. Carpenter schickt Sam Neill immer wieder in einen Hinterhof um die mögliche Realität zu sabotieren.

Die **1. Hinterhofszene** folgt auf das Engagement Trents den Schriftstellerfürst zu finden. (0:19-0:20)

Trent findet zunächst ein Plakat von Canes Buch „The Hobb's End Horror“, das er untersucht. Off screen Geräusche lassen vermuten, dass jemand zusammengeschlagen wird. Tatsächlich bringt Carpenter einen Long Shot des Hinterhofs, bei dem ein Polizist einen Mann niederknüpelt.

Obdachlose schleichen ebenfalls in der Gasse herum. Carpenter lenkt die Aufmerksamkeit mittels Close Up auf eine am Boden liegende Spraydose. Es folgt ein Schuss auf die Wand, die mit dem Graffiti „ICA“ verziert ist. Die Einstellungen lassen

darauf schließen, dass der Uniformierte aufgrund der Schmierereien gewalttätig einschreitet.

Trent unterlässt jegliche Zivilcourage und stiehlt sich betreten davon, während der Gesetzeshüter ihm nachruft:

„Want some too, buddy?!“ (0:19).

Die Szene vermittelt alltägliches Grauen. Niemand möchte bei diesem Vorfall anwesend sein. Einen amoklaufenden Inspektor, ohne jegliche Hilfe, in die Schranken zu weisen, erfordert sehr viel Mut. Der Schrecken dieser Szene besteht darin, wie hilflos der einzelne dem System ausgeliefert ist. Durch das Hervorheben der Spraydose und der Wandschmiererei legt Carpenter eine falsche Fährte für den Zuschauer.

Diese nimmt er in der **2. Hinterhofszene** wieder auf (0:22-0:23)

Trent startet am Abend seine Untersuchungen mit der Lektüre sämtlicher Cane Romane. Während des Lesens bringt uns Carpenter mit einer weichen Blende wieder in den Hinterhof zurück. Wiederum verunsichert Carpenter. Ist dies jetzt ein Traum von Trent? Oder einfach nur eine bildhafte Umsetzung von dem, was der Versicherungsdetektiv liest?

Trent befindet sich wieder in dem schmutzigen Hintergässchen. Er nähert sich wieder dem eingerissenen Plakat, um dies näher zu untersuchen. Diesmal hindern ihn zunächst Schleim, dann wiederum die vertrauten Prügelgeräusche. Diesmal fehlen die verstreuten Obdachlosen. Statt sich betreten zu entfernen, nähert sich der Versicherungsermittler diesmal, wobei wieder ein Close Up auf die am Boden liegende Spraydose folgt und mittels Schnitt das Graffiti sichtbar wird. Aus „ICA“ wurde allerdings „I can see“. ICA kann dadurch als umgangssprachliche Variante von „I can see you“ gedeutet werden und wirft so ein anderes Licht auf die erste Hinterhofszene.

Da sich der Polizist nun mit einer Fratze als Gesicht zu Trent wendet, wird klar: In der ersten Szene griff der Ordnungshüter nicht brutal durch, um dem Burschen eine Lektion bezüglich seiner Graffitiambitionen zu erteilen, sondern weil diese Botschaft Trent warnen sollte. Kaum ist die Fratze des Mannes in Blau zu erkennen, folgt ein Schnitt und wir sehen einen verschlafenen Ermittler in einem Close Up mit allen klassischen, filmischen Zeichen für das Erwachen: Augen kneifen, Gesicht reiben und tief durchatmen.

Carpenter präsentiert uns eine einleuchtende, ebenfalls alltägliche, Erklärung. Trent wird Zeuge der Prügelorgie, liest ein unheimliches Buch und verarbeitet dieses unangenehme Erlebnis zusammen mit dem Gelesenen in einen Traum.

Diese Sicherheit währt nur kurz. Trent blättert eine Seite um und der Film zeigt ihn wieder in dem Hinterhof. Wo ist dieser Ort angesiedelt? In Trents Traum? Oder in den Seiten des Buches?

Da Trent einige Schritte in Richtung Polizist gemacht hat, befindet er sich nun in der Sackgasse, während hinter ihm ein Mob mit Äxten aufmaschiert. Die Axt ist in diesem Film die Waffe des Wahnsinnigen. Alle von den Büchern Canes Verwirrte, verwenden eine Axt zum Töten.

Dieser Gegenstand hat kulturhistorisch eine große Bedeutung. Einer der ältesten Kulturgegenstände der Menschheit, der als Werkzeug oder als Waffe dienen kann, wird zum symbolischen Gegenstand für die Rückkehr in einen archaischen Geistes- und Gesellschaftszustand. Während mit einem Revolver die Distanz zum Opfer größer ist und das Betätigen des Abzugs im Affekt schneller passiert, ist Kraft und Entschlossenheit für das Töten mit der Axt entscheidend.

Die Gruppe, angeführt vom Agenten Canes, der Trent zu Beginn mit einer Axt angegriffen hatte, drängt den Verzweifelten näher zum Polizisten, der sein: „Want some too, buddy!“ wiederholt. Der Agent wiederholt wiederum ohne erkennbaren Kontext:

„He sees you!“ (0:22)

mehrere Male, bevor er vom Mob durch zahlreiche Axtschläge getötet wird. Eine entstellte Frau aus den Visionen verspeist genüsslich einen Finger des Agenten, während Trent in Richtung Polizist stolpert, der bereits mit seinem Knüppel ausholt. Die Szene hat sich zu einer Drohung entwickelt, hinter der nur Cane stehen kann. I, Sutter Cane, can see you! Der Agent bestätigt damit Canes Feststellung am Ende, dass er Trents Fäden zieht; er ist nur eine gedankliche Marionette.

Während die beiden ersten Hinterhofszene zu Beginn des Filmes spielen, findet sich die **3. Hinterhofszene** am Ende des Filmes. (1:14-1:15)

Nach seiner blauen Vision im Bus flüchtet Trent wieder in die Stadt, wo er versucht, die



Abb. 33: Die Einheiten von Raum und Zeit verschwimmen. John Trent untersucht ein überklebtes Plakat mit seinem Gesicht, ItMoM (1:14).

zerbrochene Realität zu kitten. In dieser Szene hat er Zeit das Plakat zu untersuchen. Er reißt einen Teil des Papier weg. Zum Vorschein kommt ein Plakat mit seinem Gesicht. Wiederum legt Carpenter für den Zuseher eine falsche Fährte aus, die durch den Auftritt von Verleger Harglow entlarvt wird. Trent trifft sich mit ihm, um die Veröffentlichung von „In the Mouth of Madness“ verhindern; doch das Buch ist bereits seit Monaten im Handel und die Verfilmung bereits in den Kinos. Carpenter fährt mit seinen Figuren Schlitten und es gelingt ihm mit den Hinterhofszenen, die Zuseher zuerst in Sicherheit zu wiegen, um diese umso stärker zu verunsichern.

3.16 Die Strasse nach Hobb's End

Mit der Strasse nach Hobb's End setzt der Hollywoodveteran die Gesetze des Ortes ad absurdum. Zusätzlich etabliert Carpenter die Gegenrealität als unmöglich.

Styles und Trent sitzen im Wagen und nach philosophischen Diskursen über Realität und Wirklichkeit schläft John ein und Linda übernimmt das Steuer.

Die Reise von A nach B wird zu einer Wiedergeburt in C. Mitten in der Nacht unter Blitzgewitter schwebt das Fahrzeug über den Wolken.



Abb. 34: Das fliegende Auto im Himmel weist das gegnerische Realitätssystem als unmöglich aus, ItMoM (0:31).

Das Auto erreicht nach der Himmelfahrt eine überdachte Holzbrücke, die erst am Ende der Szene sichtbar wird, deren Bilder aber in den Visionen sichtbar waren. Gleichsam aus einer Metamorphose ausgespien bleibt der Wagen auf einer idyllischen Landstrasse bei Sonnenschein stehen.

Die blaue Bildkomposition weist das unmögliche Realitätssystem deutlich aus.²⁵²

Carpenter nutzt das Motiv des verwunschenen Ort verstärkt aus. Die unlogische Ankunft in Hobb's End spiegelt sich wieder, als Trent versucht den Ort zu verlassen.

Carpenter benutzt geschickt eine Wiederholung; das Bild der Strasse verschwimmt plötzlich und mit einem Schnitt findet sich Trent am Ausgangspunkt seiner Fahrt. Dreimal versucht Trent die Strasse zurück in seine heile Welt zu nehmen. Beim dritten Mal sucht er sein Heil nicht in der Flucht, sondern in dem er in die Zusammenrottung der monströsen Dorfbewohner rast.

Carpenter bestraft den aktiven Helden, der sein Schicksal in die Hand nimmt. Statt die Situation zu verbessern, wie es im „Classical Hollywood Cinema“ gerade in Actionfilmen propagiert wird, endet er im Beichtstuhl der von Cane besetzten Kirche und befindet sich somit an der Quelle des Bösen. Die Strasse, die im Alltag ein Sinnbild für einfache und bequeme Verbindung steht, verwandelt Carpenter in eine semiotische Baustelle, die der Zuschauer nicht umfahren kann.

²⁵² vgl. mit der „blauen Vision“ von Trent im Bus.

3.17 Das Bild im Pickman Hotel

Ein idyllisches Bild hängt in der Lobby der Unterkunft von Linda und John in Hobb's End. Carpenter nennt die Besitzerin des Hotels Mrs. Pickman bewusst so. Basierend auf der Geschichte Lovecrafts „Pickman's Model“ ist Lovecraftlesern klar, dass das Bild ein zentrales Motiv sein muss. Pickman malt in der Geschichte grauenvolle Bilder von Ghulen anhand von Fotos.

Linda entsetzt die bloße Existenz des Hotels, da jedes Detail mit dem unveröffentlichten Manuskript Canes übereinstimmt. Sie betrachtet das Gemälde gar nicht, wohingegen Trent einen Blick darauf wirft.

Die Szene im Bild entspricht den klassischen Vorstellungen Trents und den Zuschauern basierend auf dem „Classical Hollywood Style“. Carpenter untersagt den Hauptfiguren ihre klassische, kitschige und abgedroschene Liebesbeziehung; das erste Bild ist eine ironische Referenz.



Abb. 35: Das Bild bei der ersten Betrachtung Trents, ItMoM (0:36).

Die zweite Szene gehört Linda und ihrem Blick auf den Wandschmuck. Das Bild zeigt, dass beide in die Ferne blicken, was als Sinnbild für das Ausmalen einer gemeinsamen



Abb. 36: Das Bild ändert sich und bricht damit Naturgesetze. Die Szene selbst bleibt in einem idyllischen Rahmen, ItMoM (0:37).

Zukunft gesehen werden kann. Linda wendet dem Bild kurz den Rücken zu. Der zweite Blick offenbart eine weitere Änderung. Die Frau wendet ihren Kopf in Richtung Linda und verweigert dem Mann den gemeinsamen Blick auf die Zukunft.



Abb. 37: Die idyllische Beziehung der Mann-Frau-Beziehung zerfällt, ItMoM (0:37).

Bis zu diesem Zeitpunkt fasst das Gemälde in der Lobby die Beziehung von John und Linda zusammen. John Trent, jovial und fast übermütig, überzeugt einen Publicity Gag aufliegen zu lassen, markiert im Büro des Verlegers Harglow das Alpha Männchen. Sam Neill stellt zu Beginn Trent bewusst als einen Komödiencharakter dar. Umso größer der Konflikt mit Julie Carmens Figur Linda Styles, die sich als unterkühlte gebildete und geradlinige Frau gibt, die sich von Trent breiter Brust nicht beeindrucken lässt. Versteckte amouröse Angebote wie am Abend Verträge von Cane durchzugehen ignoriert sie nicht einmal.

Trent zeigt sich ihr gegenüber aber auch zynisch. Er repräsentiert einen dieser klassischen unerschütterlichen Hollywoodschnüffler, die alle Grausamkeiten der Menschheit bereits gesehen haben. Seine Weltsicht resümiert er bei der Autofahrt nach Hobb's End:

„The sooner we're [mankind, Anmr. RPF] off the planet, the better.“ (0:28)

Im Hotel greift die Angst um sich und lässt keinen Platz für Romanzen. Styles versetzt das sich ständig ändernde Bild in Schrecken. Sie realisiert vor Trent, dass die Sache faul ist. Die letzte Möglichkeit ausschöpfend wirft sie sich ihm an die Brust, doch Trent kann nicht mehr den starken Beschützer spielen, da ihm selbst das Grauen zu tief im Nacken sitzt. Nach der missglückten Liebeszene im Zimmer, nutzt Linda einen unaufmerksamen Moment des Detektivs, um sich die Autoschlüssel zu schnappen und mit dem Auto zu fliehen. Trent verfolgt sie bis zur Lobby und nachdem das Auto und Linda weg sind, blickt er wieder zum Bild. Das gemalte Paar ist entstellt. Er untersucht



Abb. 38: Das Paar und die Seedyllie verwandeln sich immer mehr in einen Alptraum. Die Kirche im Hintergrund ist ein neues Element im Bild, ItMoM (0:45).

das Bild auf frische Farbe, ähnlich wie das Plakat, findet aber keine rationale Erklärung. Das Bild ändert sich andauernd.

Während Trent ins Zentrum von Hobb's End in ein Pub einkehrt, um seine Gedanken zu sammeln, wird Linda von Cane geistig gefangen. Linda hat eine Anti-Romanze mit dem Bösen selbst. „The Old Ones“ haben bereits Canes Körper übernommen. Linda streichelt über seinen Hinterkopf, wo sich statt Knochen, Haut und Haaren, ein Monster befindet.

Anders als bei *Dunwich Horror* 1970 spielt hier die Erotik des Verbotenen keine Rolle. Wilbur als okkultur Casanova, der die Grenzen des Erlaubten übertritt steht im Widerspruch zu Sutter, der bereits durch die fremde Macht assimiliert wurde. Anders als Wilbur verführt er nicht körperlich, sondern geistig. Für Carpenter ist 25 Jahre nach *Dunwich Horror* die körperliche Verführung nicht zentral. Die geistige Verführung ist dafür total. Cane raubt Linda durch „ihre“ Vision mit einem Mal den Verstand und bringt sie in eine absolute Abhängigkeit. Sexuell könnte er dies ausnützen, doch Cane hat mit dieser Welt und deren profanen Gelüste abgeschlossen. Freud und Marx interessieren ihn nicht; er zerreißt sich lieber für seine Kunst.

Linda kehrt von der Kirche als Monster und Trent von seinem Besuch im Pub ins Hotel zurück. Dort lässt Carpenter Trent einen letzten Blick auf das Gemälde werfen, nachdem der in die Lobby gelaufen ist, um Hilfe für die polternde Styles zu holen.



Abb. 39: Vom Pärchen und der idyllischen Seelandschaft blieben nur zwei Monster und die Kirche, als Ort des Bösen zurück, *ItMoM* (0:53).

Carpenter hebt die beiden zentralen Motive, die Kirche und die zwei Monster, mit einem Close Up und einer Hell-Dunkel-Beleuchtung hervor. Das Gotteshaus wird zum Ort, der das Leben von Mann und Frau verändert. Der Segen, der in diesem Raum gespendet wird, verwandelt in diesem Fall Geist und Körper. Zuerst wurden Styles und Trent ihres Verstandes, dann ihres Körper beraubt. Styles und Trent sind nichts anderes als Figuren in einem Buch, das Realität schreibt und beschreibt. Beide verlieren ihren Körper durch die Erkenntnis, dass sie nur Buchstaben auf Buchseiten sind. Die Allmacht des Autors hat Trent mit einem stärkeren Glauben an seine Existenz ausgestattet als Styles, die sich ihrem Schicksal früher ergibt. Beide hatten allerdings

dank Cane und Carpenter nie eine Chance, dem unmöglichen Realitätssystem zu entkommen.

Zusammenfassung

John Trent: „This shit really sells, isn't it?“

Linda Styles: „More your're imagine, surprised?“

John Trent: „Nothing surprises me; we're fucked up the air, the water. We're fucked up each other. When we finished the job I am just flushing brains down the toilet.“(0:18-0:19)

Die gelesenen Seiten sollten zeigen, welchen Einfluss der Schriftsteller aus Neu England gehabt hat. Viele Kreative der Gegenwart greifen auf Lovecrafts Ideen und Schöpfungen zurück. H.P. Lovecraft stand öfters im Zentrum der Diskussion, ob seine Art des Grauens, so wie sein Stil, gut oder schlecht wären. Sein unorthodoxes Leben sollte seine Kunst erklären; dass das zu kurz gegriffen ist, sollte die Arbeit zeigen. Auf der anderen Seite sollte dargestellt werden, dass Kunst und deren Deutung an Spannung gewinnt, wenn das Kunstwerk mit einem Rahmen an Informationen versehen wird. Meine Thesen sollten zeigen, dass es Stilelemente und Erzählstrukturen gibt, die eine Lovecraftgeschichte ausmachen oder auf der anderen Seite unmöglich machen, eine Geschichte im Sinne Lovecrafts zu erzählen.

Obwohl Lovecraft von einigen Kritikern zur Weltliteratur gezählt wird, gab es noch keine Produktion mit einem für Hollywoodmaßstäbe großen Budget.

Guillermo del Toro versucht schon seit Jahren von Produzenten rund 100 Millionen Dollar zu requirieren, um Lovecraft „groß rauszubringen“. Mit dieser Idee stößt er allerdings auf Ablehnung. Ob er oder ein anderer ein Werk Lovecrafts als Kinoblockbuster herausbringen wird, steht in den Sternen und ob, diese Verfilmung dem Original das Wasser reichen kann, ist eine andere Geschichte.

Diese Arbeit sollte zeigen, dass Filmemacher mit Hingabe und Verständnis für Lovecraft eine große Chance haben, eine gelungene Adaption zu verwirklichen. Explosionen, nackte Haut und Gewaltorgien lehnte der Künstler ab. Möglicherweise steigert Lovecrafts Name bei Produktionen, die auf diese Zugpferde setzen, den Umsatz. Seinem Denken und seinem Schaffen werden sie nicht gerecht.

Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Albersmeier Franz-Josef (Hg.), *Texte zur Theorie des Films* (Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2001).

Alpers Hans Joachim (Hg.), *H.P. Lovecraft: Der Poet des Grauens* (Meitingen: CORIAN-VERLAG Heinrich Wimmer, 1983).

Ballhausen, Krenn und Marinelli (Hg.), *Psyche im Kino. Sigmund Freud und der Film* (Wien: filmarchiv austria, 2006).

Biedermann Claudio und Stiegler Christian (Hg.), *Horror und Ästhetik: Eine interdisziplinäre Spurensuche* (Konstanz: UVK, 2008).

Bordwell David and Thompson Kristin, *Film Art: An Introduction: Ninth International Edition* (New York: McGraw Hill, 2010).

Brachthäuser Christian, *Eine grenzenlos einsame Seele: H.P. Lovecraft - Leben und Werk* (Groß-Gerau: Ancient Mail Werner Betz, 2006).

Campbell Joseph, *Der Heros in tausend Gestalten* (Frankfurt: Insel, 1999).

de Camp Lyon Sparague, *H.P. Lovecraft. Eine Biografie* (Almersbach: Festa, 2002).

Dunker Achim, *eins zu hundert. Die Möglichkeiten der Kameragestaltung* (Konstanz: UVK, 2009).

Durst Uwe, *Theorie der phantastischen Literatur* (Berlin: LIT, 2. aktualisierte und korrigierte Auflage, 2010).

Eco Umberto, *Das offene Kunstwerk* (Frankfurt: Suhrkamp, 1977).

Eco Umberto, *Einführung in die Semiotik* (Paderborn: Wilhelm Fink, 2002).

Freud Sigmund, *Das Unbehagen in der Kultur: Und andere kulturtheoretische Schriften* (Frankfurt: Fischer Taschenbuch, 2010).

Freud Sigmund, *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse* (Hamburg: Nikol, 2010).

Houellebecq Michel, *Gegen die Welt, gegen das Leben*, eingl. v. Stephen King (Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 2007).

Howard Robert E., *The Horror Stories of Robert E. Howard* (New York: Del Rey, 2008).

Joshi S.T., *A Dreamer and a Visionary: H.P. Lovecraft in his Time* (Liverpool: Liverpool University, 2001).

Joshi S.T. und Schultz David E., *An H.P. Lovecraft Encyclopedia* (West Port/London: Greenwood, 2001).

Joshi S.T., *A Subtler Magick: The Writings and Philosophy of H.P. Lovecraft* (New Jersey: Wildside, 1999).

Joshi S.T. and Schultz David E., *H.P. Lovecraft: Lord of a Visible World: An Autobiography in Letters* (Athens: Ohio University, 2000).

Jones Stephen (ed.), *Necronomicon: The Best Weird Tales of H.P. Lovecraft: Commemorative Edition* (London: Gollancz, 2008).

Jung C.G., *Archetypen* (München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2010).

Kasprzak Andreas (Hg.), *H.P. Lovecraft: Von Monstren und Mythen* (Bad Tölz: Thomas Tilsner, 1997).

Kerlen Dietrich, *Einführung in die Medienkunde* (Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2003).

Knopf Jan, *Bertolt Brecht: Leben Werk Wirkung* (Frankfurt: Suhrkamp, 2006).

Lovecraft H.P., *Azathoth: Vermischte Schriften* (Frankfurt: Suhrkamp, 1989).

Lovecraft H.P. und Derleth August, *Die dunkle Brüderschaft* (Frankfurt: Suhrkamp, 1987).

Lovecraft H.P., *Die Katzen von Ulthar* (Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997).

Lovecraft H.P., *Hüter der Pforten* (Bergisch Gladbach: Lübbe, 2005).

Lovecraft H.P., *In der Gruft: Und andere makabre Erzählungen* (Frankfurt: Suhrkamp, 1997).

Lovecraft H.P., *Stadt ohne Namen: Horrorgeschichten* (Frankfurt: Suhrkamp, 1997).

Lovecraft H.P., *Supernatural Horror in Literature* (New York: Dover, 1973).

Lovecraft H.P., *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, (ed.) S.T. Joshi (New York: Penguin, 1999).

Lovecraft H.P., *The Thing on the Doorstep and Other Weird Stories*, (ed.) S.T. Joshi (London: Penguin, 2001).

Mahne Nicole, *Transmediale Erzähltheorie: Eine Einführung* (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2007).

McLuhan Marshall, *Understanding Media: The Extentions of Man* (London/New York: Routledge, 2001).

Migliore Andrew and Stryzik John, *Lurker in the Lobby: A Guide to the Cinema of H.P. Lovecraft* (Portland/San Francisco: Night Shade Books, 2006).

Moldenhauser Spehr und Windszus (Hg.), *On Rules and Monsters: Essays zu Horror, Film und Gesellschaft* (Hamburg: Argument, 2008).

Monaco James, *Film verstehen: Kunst Technik Sprache Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien* (Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 4. Auflage 2002).

Müller W.H., *Lovecraft - Schatzmeister des Verbotenen* (Bergen/Dumme: Kersken-Canbaz, 1993).

Mumenthaler Marco und Mattle Heinrich, *Kurzlehrbuch Neurologie: Vormalis „Grundkurs Neurologie“* (Stuttgart: Georg Thieme, 2006).

Münker Stefan und Roesler Alexander (Hg.), *Was ist ein Medium?* (Frankfurt: Suhrkamp, 2008).

Paech Joachim, *Literatur und Film* (Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, 2. Auflage 1997).

Pearsall Anthony, *The Lovecraft Lexicon: A Readers Guide to Persons, Places and Things in the Tales of H.P. Lovecraft* (Tempe: New Falcon, 2005).

Pöckl Bernhard, *Howard Phillips Lovecraft und Arthur Machen: Das Fantastisch-Wunderbare zwischen Spiritualität, Sexualität und Pseudomythen* (Wien: Dipl. Universität Wien, Vergleichende Literaturwissenschaft, 2008).

Rottensteiner Franz (Hg.), *Der Einsiedler von Providence: Lovecrafts ungewöhnliches Leben.* (Frankfurt: Suhrkamp, 1992).

Rottensteiner Franz (Hg.), *H.P. Lovecrafts kosmisches Grauen* (Frankfurt: Suhrkamp, 1997).

Rottensteiner Franz (Hg.), *Über H.P. Lovecraft* (Frankfurt: Suhrkamp, 1984).

Russell Bertrand, *Die Denker des Abendlandes: Eine Geschichte der Philosophie* (Bindlach: Gondrom, 1997).

Segal Robert A., *Mythos: Eine kleine Einführung* (Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2007).

Smith Clark Ashton, *The Klarkash-Ton Cycle. Clark Ashton Smith's Cthulhu Mythos Fiction* (Hayward: Chaosium, 2008).

Smith Don G., *H.P. Lovecraft in Popular Culture: The Works and Their Adaptations in Film, Television, Comics, Music and Games* (Jefferson: McFarland, 2006).

Smuda Susanne, *H.P. Lovecrafts Mythologie: „Bricolage“ und Intertextualität: Erzählstrategien und ihre Wirkung* (Bielefeld: Aisthesis, 1997).

Schneidewind Friedhelm, *Mythologie und phantastische Literatur* (Essen: Oldib, 2008).

Trepel Martin, *Neuroanatomie: Struktur und Funktion* (München: Urban & Fischer, 2004).

Uhl Matthias, *Medien - Gehirn - Evolution: Mensch und Medienkultur verstehen: Eine transdisziplinäre Medienanthropologie* (Bielefeld: transcript, 2009).

Filmverzeichnis

Beyond Re-Animator: Director's Cut, Regie: Brian Yuzna, DVD-Video, e-m-s 2004; (Orig. E 2003).

Bride of the Re-Animator, Regie Brian Yuzna, DVD-Video, Laser Paradise 2007; (Orig. USA 1990).

Dagon, Regie: Stuart Gordon, DVD-Video, XT Video Entertainment 2009; (Orig. E 2001).

Das Cabinet des Dr. Caligari, Regie: Robert Wiene, Download <http://torrentscan.com/de/#!/engine/btjunkie>, 19.7.2011; (Orig. GER 1920).

Die Folterkammer des Hexenjägers, Regie: Roger Corman, DVD-Video, e-m-s 2003; (Orig. *The Haunted Place*, USA 1963).

Die, Monster, Die! Regie: Daniel Haller, DVD-Video, MGM 2004; (Orig. USA/GB 1965).

H.P. Lovecraft: Fear of the Unknown, Regie: Frank H. Woodward, DVD-Video cinelove studios, USA 2009.

L'Antre de la folie, Regie: John Carpenter, DVD-Video, Metropolitan Edition Prestige 2007; (Orig. *In the Mouth of Madness*, USA 1994).

Re-Animator: Director's Cut, Regie: Stuart Gordon, DVD-Video, Laser Paradise 2002; (Orig. USA 1985).

The Call of Cthulhu, Regie: Andrew Leman, DVD-Video, Howard Phillips Lovecraft Historical Society, USA 2005.

The Curse of the Crimson Altar, Regie: Vernon Sewell, Download <http://torrentscan.com/de/#!/engine/btjunkie>, 14.12.2010; (Orig. GB 1968).

The Dunwich Horror, Regie: Leigh Scott, Download <http://torrentscan.com/de/#!/engine/btjunkie>, 9.4.2011; (Orig. USA 2009).

The Resurrected, Regie: Dan O'Bannon, Download <http://torrentscan.com/de/#!/engine/btjunkie>, 12.12.2010; (Orig. USA 1992).

Voodoo Child, Regie: Daniel Haller, DVD-Video, St. Peter Entertainment 2009; (Orig. *The Dunwich Horror*, USA 1970).

Abkürzungen:

Folgende Abkürzungen werden zwecks Vereinfachung verwendet.

- *Abb.* = Abbildung
- *Anmr.* = Anmerkung
- *ebd.* = ebenda
- *HPL* = Howard Phillips Lovecraft
- *Hrv.* = Hervorhebung
- *RPF* = Richard-Philipp Fahrbach
- *S/W* = Schwarz Weiß
- *TCoC* = The Call of Cthulhu (Erzählung)
- *TCoC05* = The Call of Cthulhu (Film)
- *TDH* = The Dunwich Horror (Erzählung)
- *TDH70* = The Dunwich Horror (Film)
- *TDH09* = The Dunwich Horror (TV Produktion)
- *Übs.* = Übersetzung
- *vgl.* = vergleiche

Zusammenfassung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit Howard Phillips Lovecraft und soll ein umfassendes Spektrum an Informationen über ihn bereithalten.

Der Einfluss Lovecrafts verstärkte sich nach seinem Tod. Er ist Teil der Populärkultur und viele seiner Schöpfungen sind nicht aus seinen Erzählungen, sondern aus Filmen, TV Produktionen oder Videospielen bekannt.

Diese intermedialen Verbindungen stehen im Mittelpunkt dieser Arbeit.

Im ersten Schritt wird der Begriff Medium definiert und ein aktueller Stand der wissenschaftlichen Diskussion wiedergegeben.

Den zweiten Schwerpunkt der Arbeit bildet Lovecrafts Leben und Werk. Lovecraft soll zunächst als Mensch und dann als Künstler vorgestellt werden. Nach den Informationen rund um seine Person beleuchte ich zwei seiner Erzählungen genau; „The Dunwich Horror“ und „The Call of Cthulhu“. Anhand dieser beiden Beispiele möchte ich das Besondere von Lovecrafts Stil herausarbeiten und zeigen, dass Lovecraft als Schriftsteller auf dem Gebiet der Phantastik eine neue Ära eingeleitet hat.

Den Abschluss bildet eine prägnante Zusammenfassung der Elemente seines Stils.

Die Vertreter des Mediums Film entdeckten Lovecraft rund zwei Jahrzehnte nach dessen Tod und verwendeten von ihm entwickelte Kreaturen, Motive und Ideen. Ein historischer Abriss soll zeigen, wie wann wo und warum Lovecraft immer wieder verfilmt wurde und wird. Neben einem Blick auf die wissenschaftliche Zuordnung der filmischen Adaptionen, stelle ich zunächst Hypothesen zu den filmischen Adaptionen auf. Anhand dieser Thesen vergleiche ich zunächst drei Verfilmungen, die auf den bisher besprochenen Erzählungen „The Dunwich Horror“ und „The Call of Cthulhu“ basieren.

Den Abschluss bildet *John Carpenter's In the Mouth of Madness*. Der Film basiert nicht auf einer Erzählung Lovecrafts, schafft es aber durch filmische Mittel die Thesen zu erfüllen und dadurch ein Grauen im Sinne Lovecrafts zu vermitteln.

Die Zusammenfassung gibt einen Ausblick auf zukünftige Verfilmungen von Lovecrafts Schöpfungen und streicht die Bedeutung der Thesen zum Thema nochmals hervor.

Lebenslauf

Persönliche Daten:

- Name: Richard-Philipp Fahrbach
- Geboren am 21.11.1982 in Wien

Ausbildung/Beruflicher Werdegang:

- 1989-1993 VS Waldkloster Wien 10
- 1993-2001 GRG Ettenreichgasse Wien 10
- 2001 Absolvierung der AHS Matura
- 2001-2002 Ableistung des Zivildienstes im Haus der Barmherzigkeit Wien 17
- 2002-2007 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
- 2007-2010 Tätigkeit als Service Berater bei der Mobilkom AG
- 2010 Fortsetzung des Studiums der Theater-, Film- und Medienwissenschaft

DANKSAGUNG

An dieser Stelle möchte ich mich für die Unterstützung bei dieser Arbeit bedanken.

Mein Dank gilt meiner Familie, meinen Freunden, dem Volk, der Schatzmeisterin und meinen zwei feline Söhnen. Was wäre ich ohne euch!